

STAR WARS ZEITALTER DER REBELLION

OPERATION PERLEMIAN FLOTTE



ABENTEUER SKRIPT

STAR
WARS
ROLEPLAYING





The background of the entire page is a close-up of a Stormtrooper helmet, looking directly forward. The helmet is white with black and blue details. In the background, a space battle is visible with several starships and a planet in the distance.

STAR WARS
ZEITALTER DER
REBELLION

ROLLENSPIEL

ABENTEUERBUCH

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	1	Partos Cantina	41
Zusammenfassung	1	Nictos Cantina	43
Missionsziel und SCs-Pflichten	2	Kopfgeldjägerbüro	45
Dagger Shock	4	Schwarze Sonne	46
Das Spike	5	An Bord von Frachter M226 gehen	53
Waffenkammer	7	Konvoizusammenstellung	53
Operationsraum	9	Vom Heck zum Bug	66
Trainingsraum	10	Der direkte Weg	70
Schießhalle	11	Eine Mitfahrgelegenheit bekommen	73
Mitglieder der 305	12	Gefahren und Besonderheiten an Bord eines Schiffes	80
Kommandoebenen der Dagger Shock	16	Hilfe finden	87
Vor dem Abenteuer	19	Mit dem Feind kommunizieren	94
Ruhe vor dem Sturm	21	Der Preis	95
Es geht los	24	Zugriff auf M226 Kommando-Modul	96
Martle Station	30	Das Kommando-Modul	97
Passks Kuriositäten	32	Die Kontrolle von M226 übernehmen	98
Stations –Kommando und -Kontrolle	34	Epilog	101
Die Imperiale Gouverneurin	35	Anhang – Charaktere	102
Freunde an niederen Orten	38	Anhang – Pazaak-Regeln	105
Einen Auftrag/Job bekommen	41	Anhang – Hintergrund	107

CREDITS

Fantasy Flight Games

<https://www.fantasyflightgames.com/en/index/>

Ulisses

<http://www.ulisses-spiele.de/>

Übersetzung von Norcon

Design und Ergänzung von Norcon

<http://turamarth.de/starwars/forum/>

Version: 9.1

Alle Rechte liegen bei Fantasy Flight Games, Ulisses und Disney.

Dies ist ein Fanmade-Projekt, mit dem kein kommerzieller Profit verfolgt wird.



PERLEMIAN FLOTTE

Die Perlemian Handels-Route - auch bekannt als die Achse - läuft von **Coruscant** nur an **Quermia** stationsmäßig vorbei, und ist eine der ältesten Handelsrouten der Galaxie. Die Rebellen-Allianz hat lange auf Berichte über einen mysteriösen Imperialen-Konvoi gewartet, der entlang der Perlemian-Handelsroute reist. Umgangssprachlich bekannt als **Perlemian-Flotte** durch Raumfahrer und Rebellen gleichermaßen, ist es das Gerücht, das empfindliche (und ominöse) Ladungen zu weit verstreuten Imperialen Einrichtungen und Festungen transportiert werden. Seine Existenz wurde nie bestätigt ... bis jetzt.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

In diesem Abenteuer können die Spieler-Charaktere in zwei verschiedenen Arten beginnen. Entweder *in medias res*, springen aus dem Hyperraum und nähern sich der **Martle-Station**, eine Imperial regierte Orbital-Plattform und einer der herausragenden Raumhäfen der Perlemian-Route, oder sie beenden ihren letzten Einsatz und erhalten eine ausgedehnte Einführung. Beide Varianten münden mit einem Anflug auf die Station. Sobald sie an Bord der Station sind, müssen die Spieler-Charaktere Informationen über den Konvoi sammeln und sich vorbereiten, diesen zu infiltrieren, sobald er ankommt.

PLANUNG UND VORBEREITUNG

Bevor dieses Abenteuer beginnt, sollte der Spielleiter einige Zeit in die Vorbereitung verwenden, unter Berücksichtigung seiner Spieler in die laufende Erzählung, diese zu integrieren. **Perlemian-Flotte** ist so konzipiert worden, um leicht modifiziert werden zu können, um auf eine oder mehrere der Spieler-Charakter Aufgaben und Pflichten hinzuweisen. Mit ein wenig Umsicht kann der Spielleiter diese leicht dem Abenteuer hinzufügen.

BETEILIGUNG DER SPIELCHARAKTERE

In beiden Fällen, ob nun *in medias res* oder mit einer Einführung beginnend, könnten sich einige der Spieler fragen, warum ihre Charaktere bei dieser Mission an erster Stelle stehen. Der einfachste Ansatz ist, dass die Allianz immer stark unterbesetzt ist. Wenn sie diese Informationen erhalten, waren die Spiel-Charaktere die einzige

Geheimdienstberichte haben die Rebellen-Allianz erreicht und den nächsten Anlaufhafen des Konvois aufgezeigt, sowie Hinweise über die Art der hochwertigen Ladung. Die Allianz will nicht den schwer fassbaren Konvoi - oder seinen wertvollen Inhalt - passieren lassen. Sie benötigt ein erfahrenes Team von Agenten/Spezialisten, um die Existenz des Konvois zu bestätigen, einen seiner schweren Frachter zu infiltrieren, und erfolgreich das Schiff zu kapern, so dass sie ihn in Besitz nehmen können.

Wenn der Konvoi im **Remduba** System erscheint, haben die SCs nur eine kurze Zeitspanne zur Ausführung, welche Pläne sie vorher auch immer formuliert haben, bevor die Imperialen Frachter ihre Ladung ausgetauscht haben und in den Hyperraum springen. Einmal an Bord, können sie offen oder verborgen handeln, so wie sie es wollen, wenn auch heimlich sicherlich es seine Vorteile hat.

Die **Perlemian-Flotten**-Fracht - oder, besser gesagt, eines seiner Frachter, bezeichnet als **M226** - ist unbestimmt, erlaubt es dem Spielleiter seinen Inhalt den jeweiligen Aufgaben der Gruppe anzupassen.

Insbesondere muss der Spielleiter entscheiden, welche Fracht an Bord des Frachter **M226** ist, wenn die Spiel-Charaktere das Schiff kapern. Dies könnte etwas sein, das sich auf ihre Pflicht bezieht, etwas was der Spielleiter denkt interessant sein könnte, oder eine Kombination der beiden. Frachter **M226** ist groß genug für mehrere Ladungen.

Gruppe von ausgebildeten Rebellen- Spezialisten/Agenten, die nahe genug waren, diese zeitkritische Mission zu unternehmen.

Wie auch immer, falls der Spielleiter jedoch auf das Engagement der Spieler bauen will, könnte er die folgenden Plot-Haken verwenden:

- Gefangennahme eines Imperialen Marineoffiziers, waren sie in der Lage ihn zu befragen und erfahren über den Konvoi.
- Das Allianz-Kommando glaubt nicht an die Existenz des Konvois. Jedoch, ein Schneider, der für die Allianz arbeitet, glaubt daran. Er hat die SCs kontaktiert und sie über die Gültigkeit der Informationen überzeugt. Jetzt müssen die SCs unabhängig handeln. Wenn sie Erfolg haben, können sie als Helden gepriesen werden, aber wenn sie versagen, könnten sie als Verräter gebrandmarkt werden.
- Eine andere Möglichkeit ist, dass die Spieler-Charaktere in ihrer letzten Operation wichtige Daten und Hinweise erbeutet haben, die nun ausgewertet zur Verfügung stehen.

MISSIONSZIELE UND SCs-PFLICHTEN

Die genaue Ladung von den Schiffen der **Perlemian-Flotte** liegt völlig beim Spielleiter. Es wird vorgeschlagen, dass der Spielleiter die individuellen Spieler-Charakteraufgaben berücksichtigt und an das Abenteuer auf der Grundlage der folgenden Vorschläge anpasst.

Die schweren Frachter, die den Konvoi bilden, sind große Schiffe mit massiven Frachtkapazitäten, und es ist durchaus plausibel für einen oder mehrere der folgenden Pflichtbasierten Ladungen in das Abenteuer integriert zu werden. Dadurch gibt so jedem Spieler-Charakter eine persönliche Beteiligung zuzusehen, dass die Mission erfolgreich ist. Auch wenn das Vorhandensein der Ladung nur gemunkelt oder angedeutet wird, welche durch den Geheimdienst der Allianz gesammelt wurde.

KAMPFSIEG

Spieler-Charaktere mit der Kampfsieg-Pflicht haben viel zur Mission beizutragen. Schließlich verwendet das Imperium einige seiner besten Marine-Truppen als Sicherheit für die **Perlemian-Flotte**. Obwohl die SCs ohne Zweifel in der Minderheit sein werden und in der Feuerkraft unterlegen sind, sie dennoch solch eine Übermacht überwältigen, sollte dem Imperium beweisen, dass mit der Rebellen-Allianz nicht zu spaßen ist, auch wenn die Chancen gegen seine Agenten/Spezialisten in hohem Maße sind.

Mit Geschick und durchdachter Vorbereitung kann viel von der Mission, ohne einen einzigen abgegebenen Schuss, durchgeführt werden. Trotzdem, ist eine direkte Konfrontation mit den Imperialen Kräften fast unvermeidlich.

SPIONAGEABWEHR

Obwohl alle Annehmlichkeiten der **Perlemian-Flotte** kaum luxuriös sind, haben die geheime Natur ihre Zusammensetzung und Route sich immer als nützlich für den Imperialen Geheimdienst bewiesen. Nach Ermessen des Spielleiters, könnte **Soren Talis**, ein Imperialer COMPNOR-Agent, an Bord des Konvois reisen. Ein Agent von dieser verschmähten Agentur bietet der Allianz ein verlockendes Ziel für die Ermordung oder

Zugang. Verwende das Profil für den COMPNOR-Agent, können auf Seite 416 gefunden werden.

GEHEIMDIENST

Auch wenn die Position des nächsten Halts des Konvois offenbart worden ist, ist die genaue Art der Ladung noch immer Gegenstand der Diskussion. Wenn die SCs mit der Geheimdienst-Pflicht die genauen Einzelheiten der **Perlemian-Flotten-Fracht** erfahren - sowie eine Liste der unzähligen Anflugziele entlang seiner Route - würden die Allianz eigenen Geheimdienst-Agenten erheblich an Boden in ihrem Kampf gegen das Imperium gewinnen. Die Sicherung dieser Informationen erlaubt der Allianz Hinterhalte, Razzien und Streiks gegen den Konvoi in der Zukunft zu planen.

INTERNE SICHERHEIT

Eines der Schiffe des Konvois transportiert einen hohen in der Priorität stehenden Rebellen-Verräter, der umfangreiche Kenntnisse über die Rebellen-Allianz und seine Aktivitäten, Personal und Ziele besitzt. Der Verräter, **Ravin Zael**, fährt auf den Konvoi heimlich zu einer Nachbesprechung mit COMPNOR-Agenten. Der Spielleiter sollte den SC mit dieser Pflicht mitteilen, dass ein Rebellen-Agent in diesem Bereich (als Teil einer Routine-Information von der Rebellion) verschwunden ist, aber nicht, dass **Zael** ein Verräter ist. Sobald die SCs **Zael** finden, müssen sie daraus ableiten, dass er der Verräter ist und kein Gefangener, um dann zu entscheiden, was mit ihm zu tun ist. Für den Charakter kann das Rüstmeister-Profil auf Seite 414 verwendet werden.

PERSONAL

Eine kleine Gruppe von Allianz Spezial-Einsatzkräfte wurde gefangen genommen und als Gefangene innerhalb des Konvois transportiert. Diese unglücklichen Menschen haben nichts worauf sie sich freuen können außer auf Folter und Tod in den Händen des Imperiums. Aufgrund ihrer Fähigkeit, Treue und Ruhm innerhalb der Allianz, die Ausführung einer Rettung dieser Personen würde die Moral heben und die Reihen der Rebellion stärken. Dazu kann das SpecForce-Infiltrator-Profil auf Seite 414 verwendet werden.

Es sollten nur alle Waffen und Ausrüstung entfernt werden.

POLITISCHE UNTERSTÜTZUNG

Ein lautstarker Gegner des Imperiums aus einem neutralen Planetensystem wurde kürzlich von Imperialen Sicherheitskräften "zu seinem eigenen Schutz" in Gewahrsam genommen. Die Befreiung von **Temmin Vyn** aus seiner Gefangenschaft an Bord eines der Konvoi-Transporter zeigt die finstere Natur des Imperiums seinem Volk auf und motiviert die Quarren wahrscheinlich, in der Zukunft die Rebellen-Allianz zu unterstützen. Für den Quarren-Agitator kann das Profil auf Seite 413 verwendet werden. Die Ausrüstung und Waffen sollten entfernt werden.

REKRUTIERUNG

Das Imperium ist nicht zimperlich in der Anwendung von Sklavenarbeit, vor allem in abgelegenen Teilen der Galaxie. Ein oder mehrere Transporter des Konvois tragen eine große Anzahl von Sklaven an Bord. Befreien die Spieler-Charaktere diese Unglücklichen von der Imperialen Knechtschaft, können sie ihnen ein Angebot machen, sie als Personal in den Reihen der Rebellen-Allianz aufzunehmen, zusätzlich ihrer Arbeit, um den Feind diese zu verwehren.

Der Spielleiter wird leidlich Profile für die Sklaven machen müssen. Aber, wenn er sie braucht, kann er sie als menschliche Schergen mit zwei in jedem Merkmal und keinen Fähigkeiten.

RESSOURCENGEWINNUNG

Die Allianz hat immer Bedarf an Ausrüstung und viele der Schiffe des Konvois tragen große Mengen aufgelisteter militärischer Ausrüstung, die für Imperiale Truppen in fernen Garnisonen bestimmt ist. Wenn auch nur ein kleiner Bruchteil dieser Ausrüstung im Namen der Allianz aufgenommen werden kann, könnte es eine Menge für die Truppen an der Front bedeuten.

SABOTAGE

Obwohl dieses Abenteuer davon ausgeht, dass das Hohe Allianz-Kommando sich wünscht, einen der Konvoi-Schiffe zu alternativen Koordinaten umzuleiten, ist es auch möglich, dass die SCs stattdessen zur Sabotage gebeten werden. Platzierung einer Bombe oder den Schiffsreaktor so zu programmieren, wenn es an seinem Bestimmungsort ankommt zu detonieren um massiven Kollateralschäden an den Rest des Konvois zu verüben. Alternativ kann das fragliche Schiff eine große Sammlung von Droiden oder eine andere sensible Fracht haben, welche die Spieler sabotieren können, die sich dann gegen das Imperium wendet.

WELTRAUMÜBERLEGENHEIT

Zerstörung oder Aneignung von einem oder mehreren wertvollen Transportern des Konvois schwächt die Flotte des Imperiums. Darüber hinaus könnte der Transport eventuell Sternenjägern enthalten, Raumschiff-Waffen oder andere technologische Systeme, die vom Imperium gestohlen und verwendet werden können, um die Schiffe der Rebellen-Flotte zu stärken.

UNTERSTÜTZUNG

Mit Unterstützung ist gemeint, dass die SCs Zufriedenheit in der Unterstützung ihrer Kameraden finden, ihre eigenen Ziele zu erreichen, im Namen der Rebellen-Allianz.

TECHNOLOGIEBESCHAFFUNG

Eine streng geheimes Gerät wird mit dem Konvoi transportiert werden - eine Stromquelle, eine neue Klassifizierung von Truppen-Waffen oder Rüstung, eine gut ausgebildeter Wissenschaftler oder sogar experimentelle kybernetische Komponenten. Für jene SCs, welche mit der Technologiebeschaffungs-Pflicht betraut sind, müssen die neue Technologie so versuchen zu beschaffen, dass die Rebellen-Wissenschaftler, Techniker oder Konstrukteure es weiter für die Allianz untersuchen können.



DAGGER SHOCK

„Die EF-76 Nebulon-B Fregatte ist robust, gut bewaffnet und kann viele Raumjäger herbergen. Unter der Führung eines fähigen Kommandanten ist sie eine extreme Gefahr für die Konvois oder Nachschubwege des Imperiums. Das Imperium kennt ihren Wert, doch nicht, wozu dieses Schiff wirklich in der Lage ist.“

- Admiral Ackbar

EPISODE I: DAGGER SHOCK

Die 307 wird vermutlich erfolgreich die letzte Operation auf Onderon abgeschlossen haben. Das Abenteuer beginnt an Bord der **Dagger Shock**. Die Spieler-Charaktere werden Zeit haben, sich an Bord der Fregatte auszuruhen, bevor das nächste große Abenteuer beginnt. In der Schiffsbar werden sie die Gelegenheit erhalten, ihre Schwestern-Einheit kennenzulernen. Die Bar, "**Das Spike**", wird von einem alten Veteran der Klonkriege, geführt. **Traver** ist ein hervorragender Barkeeper und Zuhörer. In seiner Bar hat er alte Bilder von verschiedenen Schlachten aufgehängt. Darunter solche wie **Ryloth**, **Coruscant**, **Jabin** usw.

1. Handlungs-Schritt

DIE ANKUNFT

Die Spieler befinden sich auf den Rückweg von Onderon und sind zu ihrer Heimatbasis zurück beordert worden. An Bord erhalten sie die Möglichkeit, einige Orte kennen zu lernen. Entweder hier oder auf dem Schießstand, werden sie in Kontakt mit einer ihrer Schwestern-Einheiten bekommen. Die Spieler wurden kurz begrüßt und haben die Gelegenheit, im Spike ihren Erfolg zu feiern. Entweder wird ihnen das bei Ankunft vom Deckoffizier vorgeschlagen oder ihr Einsatz-Offizier wird es ihnen verordnen.

2. Handlungs-Schritt

DIE FEIER IM SPIKE

Die Spieler-Charaktere erreichen die einzige Bar an Bord des Schiffes und können sich hier ein wenig ausruhen und vielleicht **Traver** besser kennen lernen. Die erste Runde wird vom Barkeeper spendiert, der sich gerne die Geschichte der Helden anhören wird. Dabei können die SCs auch von ihm einige Dinge erfahren, welche er zu erzählen hat.

DAS SPIKE

Jeder Soldat am Bord der **Dagger Shock** darf hier in Ruhe sein Getränk verzehren. Dienstgrade und Kommandostrukturen sind mit einem Schild am Eingang für nichtig erklärt. Jeder, der hier hinein kommt, ist als Privatperson Gast und sollte sich entsprechend verhalten, wenn er nicht von **Traver** hinaus geworfen werden möchte. Die Bar ist nicht sehr groß, dafür gibt es jedoch ein Holo-schach-Spiel und mehrere kleinere Tische, die jedem seine Entspannung bieten, der hier her kommt. Die Bar ist noch nicht so alt und wurde in der Zeit errichtet, wo die Spieler-Charaktere die Operation "Schattenpunkt" durchgeführt haben. Mit dem neuen Personal kam auch **Traver** an Bord, der gelegentlich kleine Ratschläge und Meinungen zu gewissen Taktiken abgibt.

Die Bilder an der Wand zeigen einen jungen **Traver** hier und da, der kaum mit dem heutigen wiederzuerkennen ist. Bei genauer Betrachtung kann man sehen, dass er es ist und auch die Schauplätze des Krieges, an denen er anzutreffen war. Mit einer **schwierigen** (◆◆◆) **Wahrnehmungs-Probe** kann der gealterte Barkeeper erkannt werden. **Traver** wird erfreut dem Finder einen Drink ausgeben, wenn dieser auf die Männer der Republik anstoßen möchte. Für einen guten Beobachter kann jener eine zusätzliche **mittelschwere** (◆◆) **Wissens-Probe (Kernwelten)** ablegen. Bei zusätzlich (🗨️🗨️) wird der Barkeeper gerne einige Fragen beantworten und eine kleine Geschichte erzählen. Sein Erfahrungsschatz wird schnell ersichtlich und zeigt, dass er viele der Welten bereiste und auf ihnen gekämpft hat. Die Spieler können von ihm kleine taktische Hinweise erhalten, die für eine Situation einen erhalten. Entdecken sie ihn nicht auf den Bildern an der Wand, wird er ihnen auch so einige kleine Dinge erzählen, die mehr an kleine Geschichten erinnern, als das sie wahr sein könnten.

3. Handlungs-Schritt

DIE BILDER DER VERGANGENHEIT (siehe für Liste Punkt 5)

An den Wänden hängen viele Erinnerungen aus der Zeit der Klonkriege. Alle Bilder zeigen Orte und Schauplätze von Schlachten jener Zeit. Entweder erkennt **Traver** durch eine **schwierige** (◆◆◆) **Wahrnehmungs-Probe** oder fragt ihn direkt, ob er eine persönliche Bindung zu den Bildern hat. Er wird ihnen bestätigen, dass er einst ebenso ein Soldat der Republik war.

4. Handlungs-Schritt

AUF DIE KAMMERADEN

Sollten die Spieler entweder durch die Bilder inspiriert worden sein, auf jene Männer zu trinken, oder durch ihren Erfolg auf die Allianz anzustoßen, wird **Traver** sie zu dieser Runde einladen. Bei diesem Trinkstoß kann jeder Spieler eine **mittelschwere (◆◆) Wissen (Kernwelten) -Probe** ablegen, um eine Verbindung zwischen den Bildern und **Traver** herzustellen. Sollte ein Spieler zusätzlich **☺☺** wird der Barkeeper gerne einige Fragen beantworten und eine kleine Geschichte erzählen. Für taktische Entscheidungen in der nächsten Mission, erhalten sie einen **■** erhalten.

5. Handlungs-Schritt

ALTE ERINNERUNGEN

An der Wand hängt weit oberhalb eine Panzerplatte eines Kampf-Droiden. Wenn die Spieler ihn darauf ansprechen, wird er den Hintergrund dazu erzählen.

An der Wand hängen folgende Bilder und Gegenstände:

- Fuß eines Droidika (in seinem Quartier an der Wand)
- Panzerplatte eines Kampf-Droiden
- 4x Bilder von der Schlacht von **Coruscant** (er und seine Kammeraden im Senatsviertel)
- 7x Bilder von der Schlacht von **Jabin** (er und seine Kammeraden in Schützengräben)
- 5x Bilder von der Schlacht von **Ryloth** (vom Lager, Stellungen, Kammeraden und Unterkunft)
- zerfetzte Fahne mit einem Abzeichen (ein Sturmgewehr) und dem Schriftzug: 908 Infanterie-Division
- 23x Bilder von seiner Einheit (908 Infanterie-Division bei ihrer Ausbildung auf **Anaxes**); alles Bilder von seiner anfänglichen Ausbildung und seinen Kammeraden
- 6x Bilder von **Coruscant** (**Atano "Travers"** in zivil mit Freunden)
- 1x Bilderrahmen (in ihm sind 8 Erkennungsmarken von Soldaten befestigt)
Die Namen der Soldaten sind nicht mehr zu lesen, da das Metall schwer mitgenommen ist. Es ist offensichtlich, dass die Marken aus der Zeit der Klonkriege stammen und zu Nicht-Klon-Einheiten gehörten.
- 1x Fragment eines Panzers der Separatisten (hatte er selber abgeschossen)
- 1x Fragment eines Droiden (ein Querschläger traf den Droiden, der ihn fast erwischt hätte)
- 1x Blastergewehr (geht nicht mehr, Bolzen und Magnetspule wurden entfernt); ist seine alte Waffe
- 1x In eine Festlösung gegossene Pflanze in einem Rahmen (eine Pflanze von **Felucia**) - wo er auch kämpfte
- 1x Trümmerteil eines Raumschiffs (gehört seinem Heimatkreuzer, der bei seinem Landurlaub abgeschossen wurde)

TROPHÄEN AN DER WAND

Neben einiger Mitbringsel aus den Schlachten, sind auch kleine Fragmente von zerstörten Droiden, Panzern und anderen Waffen in kleinen geschlossenen Bilderrahmen an der Wand platziert. Jedes dieser Erinnerungsstücke sind für **Traver** eine Geschichte, die entweder dramatisch, heroisch oder gar traurig sind. Einige haben sogar einen lustigen Hintergrund und andere einen kaum vorstellbaren, der eher in den Bereich Märchen fällt. Auf diese Objekte angesprochen, wird er eine Geschichte erzählen und der Zuhörer darf entscheiden, ob sie wahr oder erlogen ist. **Travers** Absichten sind die Beobachtung der Zuhörer und ihrer Reaktion. Er möchte den Funken und Willenskraft sehen, den er einst unter seinen Brüdern sah. Reagiert ein Zuhörer mit Respekt und Offenheit, wird er vielleicht einen taktischen Hinweis geben. +5 EP, aber nur einmalig vor einem Einsatz, wenn die Einheit sich zu einem letzten Drink sammelt. Wenn sie jeden Abend hier her kommen und eine Geschichte hören wollen, wird Traver ihnen sagen, dass er immer nur eine vor jedem Einsatz erzählt.

RO ATANO, BARBESITZER [RIVALE]

Ro ist ein Veteran der Klonkriege. Er gehörte zur republikanischen Armee und nahm an verschiedenen Kriegsschauplätzen teil. Stolz trug er das Abzeichen, da sein Regiment zu den wenigen Einheiten gehörte, die zusammen mit Kloneinheiten in schweren Kampfschauplätzen eingesetzt wurde. Entgegen der allgemeinen Berichterstattung gab es auch andere Truppenteile, die erhebliche Erfolge hatten, nur nicht so spektakulär von sich Reden machten. Seine größte Ehrung hat **Ro** gar nicht aufgehängt. Die Stelze eines Droideka, welche von Jedi-Meister **Vuan Daito** abgeschlagen wurde. In der Schlacht um **Felucia** hielt seine

Einheit lange Zeit hinter einer aufgetürmten Barrikade von Droiden den Zugang ins **Nasahuria-Tal** - einer der drei Landezonen für die Lazarettschiffe. Für die Anerkennung hatte Meister **Daito** nichts anderes als den abgeschlagenen Fuß des Droidika. Für **Ro** war es egal. Vermutlich auch, weil er den Jedi mochte, der später wie viele andere, von den eigenen Klonsoldaten ermordet wurde.

Am Ende des Krieges wurde seine Einheit aufgelöst und er aus der Armee entlassen. **Ro** begab sich in den Outer Rim, wo er einige Zeit nach anderen suchte, die nicht dieser neuen Ordnung folgen wollten. Auf **Duro** fand er einen Verbindungsmann und wurde schon früh ein Mitglied des Widerstands gegen das Imperium. Er ist nun Mitte fünfzig und noch immer bei bester Gesundheit und gut in Form. Sein taktisches Wissen, Erfahrung für Bodeneinheiten und Vorgehensweise von Bodeneinheiten ist riesig. Die Bar ist ein Kompromiss zwischen seinem damaligen Vorgesetzten Commander **Bendal** und ihm. Er versuchte **Ro** als taktischen Einsatzoffizier zu gewinnen, doch dieser mochte noch nie die vielen goldenen Abzeichen auf den Schultern. Häufig wird sein Sachverstand und Meinung gefragt. Er ist jedoch nur an den Duft und die Atmosphäre in der Bar interessiert, zu sehen, wie diese jungen Männer überzeugt für eine gute Sache in den Einsatz gehen. Diese Form der Bruderschaft hat er nie vergessen.



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Handgemenge (●◆◆),
Wissen (Kernwelten) (●◆◆), Coolness (●●●),
Leichte Fernkampfaffen (●●●◆),
Schwere Fernkampfaffen (●●●◆),
Überleben (●●◆), Disziplin (●◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Zivile Kleidung, Bar

Waffen: Holdout-Blaster (●●●◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch: ●●●●●; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus)

RO ATANO
RIVALE

3	4	3	3	3	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 3		WUNDEN 14		VERTEIDIGUNG 0 0 0	

Fertigkeiten: Überleben (●●◆), Wissen (Kernwelten) (●◆◆), Coolness (●●●), Disziplin (●◆◆), Handgemenge (●◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●●●◆), Schwere Fernkampfaffen (●●●◆).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Zivile Kleidung, Bar "Spike".
Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 5; Kritisch: ●●●●●; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus).

6. Handlungs-Schritt

DIE ZEIT VERGEHT

Die Spielercharaktere werden nach ihrem Einstand und der kleinen Feier vermutlich zu Bett gehen. Bevor sie sich schlafen legen, erhalten sie die Weisung, sich am morgigen Tag in der Waffenkammer zu melden, um ihre Ausrüstung zu überprüfen und eventuell neue zu erhalten. An dieser Stelle werden sie den Ort der Waffenkammer und ihren Herrscher über diese kennen lernen. Er hat natürlich von ihrem Erfolg gehört und ist ein wenig milde gestimmt. Wenn die Spieler entsprechend sofort den Respekt entgegen bringen und sich vielleicht sogar für den nicht besonders guten Zustand der Waffe entschuldigen, wird er mild sein.

WAFFENKAMMER

Die **Dagger Shock** hat wie jedes andere Schiff einen Ort, an dem die Besatzung ihre schweren Waffen lagert. Auf fast allen Kriegsschiffen werden nicht nur die schweren Waffen gelagert, sondern auch Leichte. Meist sind die Energiezellen nicht im gleichen Raum, sondern wie ebenfalls an jenem Ort, wo eine Kontrolle herrscht. Unter gewissen Umständen ist es aber nicht unnatürlich, dass der Kommandant eines Schiffes den Soldaten erlaubt, voll bewaffnet zu sein. Meist in schwer umkämpften Systemen, wo eine Entermannschaft schnell andocken und die Besatzung überwältigen kann.

An Bord der Heimatbasis der **307** ist dieser Befehl nicht erteilt worden. Alle Waffen jedweder Art müssen abgegeben werden und Quatermaster (Quartiermeister) Sergeant **Damper** hat sehr genau ein Auge darauf, in welchem Zustand und an welchem Ort sich jede registrierte Waffe befindet.

In ihr sind mehrere schwere Blaster, Sturmgewehre, Sturmkanonen usw. gelagert. Der Zugang ist nur über einen breiten Gang möglich, an dessen Ende sich zwei Panzertüren befinden. Ein Kartenlesegerät und eine Gegensprechanlage mit einer Kamera geben jedem einen Überblick im Inneren der Waffenkammer, wer

sich vor der Tür befindet. Zwei Wachen sichern zusätzlich das Schott und haben strikte Anweisung, jede unbefugte Person sofort zu verhaften, die sich Zugang verschaffen möchte.

Herrscher über all das ist der Quartiermeister, der mit einem weiteren Soldat die Waffen überprüft und bei Notwendigkeit repariert. Das Team ist sehr wortkarg, aber noch lange nicht ohne Kommentar zu jenen Soldaten, die ihre Waffe nicht anständig gereinigt abgeben. Dabei ist es Sergeant **Damper** vollkommen egal, welchen Dienstgrad sein gegenüber gerade hat. Neulinge oder Unerfahrene Soldaten kommen mindestens einmal in den Genuss, diese stimmengewaltige Ansprache zu hören.

IAN DAMPER, SERGEANT QUATERMASTER [RIVALE]

Damper war schon seit seiner Kindheit ein Soldat und wurde als Marine-Soldat auf schwere Kreuzer stationiert. Bei Ausbruch der Klonkriege war er Anfang zwanzig und nahm an vielen Schlachten teil. Beim Kampf um den Republikanischen Schlachtkreuzer "**Decision**" (Entscheidung), verlor **Damper** sein rechtes Auge. Die Mittel für ein biologisches Implantat waren nicht vorhanden und aus Kostengründen wurde ein sichtbares Okular installiert. Über viele Jahre hinweg hat er dieses in eine flache Linse verändern lassen, doch niemals den Wunsch gehabt, eine Augenprothese zu erhalten.

Nach dem Krieg wurde er auf Militärbasen der lokalen Systemstreitkräfte von **Balmorra** eingegliedert. Verwaltungsdienst und langweiliger Stabsdienst waren die Folge. Mit dem Aufbau des Imperiums und der Ausweitung der Gesetze gegen alle anderen Rassen, die nicht menschlich waren, war der endgültige Punkt seiner Entscheidung gekommen. Er schloss sich dem Widerstand an und übernahm durch seine Kenntnisse mit Waffen den Posten eines Waffenmeisters. Bald jedoch wurde klar, dass durch sein Implantat manche Soldaten vor einer schlimmen Fehlfunktion bewahrt wurden. Commander **Bendal** hörte von seinen Fähigkeiten und auch von der sehr eigenen grimmigen Art. Noch bei ranghohen Offizieren einen Gefallen offen gehabt, bat **Bendal** das Sektor-Kommando um die Versetzung von **Damper** und beförderte ihn zum Quartiermeister. Er hätte ihn auch zum Offizier gemacht, wenn dieser nicht abgelehnt hätte.

Der Quartiermeister scheut nicht davor zurück, einen Soldaten ausrufen zu lassen, wenn dieser nicht zeitgemäß seine Waffe abgegeben hat. Manch einer, der zu spät dem nachkam, vergaß diese Ansprache nicht. Die Stimme des Quartiermeisters war in manchen Fällen noch zwei Schotts weiter zu hören. Seinen Feierabend genießt er immer mit einem Bier im **Spikes** und unterhält sich gerne mit **Atano**, von dem er große Stücke hält.



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Computertechnik (●◆◆), Artillerie (●◆◆), Mechanik (●●●), Coolness (●◆◆), Disziplin (●●), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆), Wahrnehmung (●●), Wissen (Kriegskunst) (●◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Atemmaske, Kybernetisches Auge (+1 Wachsamkeit, +1 Wahrnehmungs-Modifikation), Datapad, Ausrüstungsgürtel

Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus)

SGT QUATERMASTER IAN DAMPER
RIVALE

3	3	3	2	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 5		WUNDEN 12		VERTEIDIGUNG 0 1 0	

Fertigkeiten: Coolness (●◆◆), Computertechnik (●◆◆), Wahrnehmung (●●), Disziplin (●●), Artillerie (●◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆), Wissen (Kriegskunst) (●◆◆), Mechanik (●●●).

Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Handkomlink, Atemmaske, Kybernetisches Auge (+1 Wachsamkeit, +1 Wahrnehmungs-Modifikation), Datapad, Ausrüstungsgürtel.
Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 5; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus)

7. Handlungs-Schritt

DIE WAHL DER QUAL

Welchen nächsten Ort die Spieler-Charaktere ansteuern, obliegt in ihrer Wahl. Entweder werfen sie einen Blick in die Kommandozentrale, um mit ihrem Einsatzoffizier zu sprechen, oder begeben sich zum Schießplatz, wo sie einige Übungs-Schüsse abgeben können und eventuell andere Charaktere kennenlernen können.



8. Handlungs-Schritt

OPTION: DER OPERATIONSRAUM

Die Spieler bekommen hier einen Einblick in den Operationsraum des Schiffes. Sie werden sich kurz mit ihrem Einsatzoffizier unterhalten können, der sie darauf hinweist, sich ein wenig fit zu halten. Bald soll und wird eine Besprechung einberufen und sie dann mehr erfahren.

OPERATIONSRAUM

Im Herzen der Fregatte liegt der Operationsraum. Hier werden Informationen ausgewertet und andere Daten verarbeitet. Er dient auch zur Besprechung für die Kommando-Einheiten, die über einen Holoprojektor die Einsatzziele abgelenkt bekommen. In der Mitte des Raumes befindet sich eine Vertiefung, in der wie in einer Arena die Mitglieder einer Besprechung Platz nehmen können. Eine Konsole am unteren Bereich lässt den Projektor steuern. Der Zugang in diesen Raum ist nur autorisierten Personen gestattet und mit einer roten Kennkarte sichtbar. Der Projektor gibt nicht nur ein Bild wieder, sondern scannt in unregelmäßigen Intervallen den Raum und signalisiert einen möglichen Verstoß. Dennoch ist ein Fehlalarm häufig, da einige Besonderheiten nicht einplanbar sind. Abgewendete Personen oder hinter einer Konsole stehend, werden nicht erfasst, was einen Alarm sofort auslösen könnte. Daher ist es manchmal auch möglich, dass diese Sicherheit abgestellt wird. Die Technik bemüht sich sehr lange an eine Lösung, die bis jetzt jedoch nicht greifen will.

Im Operationsraum sind mehrere Personen beschäftigt. Für die Zusammenstellung des Briefing und der Taktik sind die Einsatzoffiziere der Einheiten zuständig und arbeiten hier an ihren Stationen. Lt. **Vron Huard** ist für die Kommando-Einheit **305** zuständig, Major **Gadon Skynder** für die **306** und Lt. **Sam O'Donnel** für die **307**. Neben dieser drei Kommando-Einheiten hat die "**Dagger Shock**" (Dolchstoß) reguläre Marine-Infanterie an Bord. Diese Soldaten dienen primär dem Schutz des Schiffes und sollen bei einer möglichen Enterung die Angreifer abwehren.

Der leitende Einsatzoffizier ist Cpt. **Kyle Aband**. Er ist gleichzeitig dem Kapitän unterstellt und hält diesen auf den Laufenden über bestehende Operationen und Berichte, die vom Geheimdienst gesendet werden. Ein klassischer Nachrichten-Offizier. Dennoch wird die Taktik der Einheiten mit dem Geheimdienst und dem Taktischen Kommando abgeglichen. Aus einer möglichen Liste von Prioritäten und Dringlichkeiten werden die Einsätze erstellt.

Nachrichten oder Informationen können nicht ohne weiteres abgerufen werden. Nur das Personal des Operations-Zentrums ist dazu ermächtigt. Daher ist eine Abrufung von Daten über ein System nur mit Zustimmung des Einsatzoffiziers möglich.

LT. SAM O'DONNELL, EINSATZOFFIZIER DER 307 [RIVALE]

O'Donnel war ursprünglich ein Soldat der correllianischen Systemstreitkräfte. Er wuchs behütet auf und war ärgerte sich immer über die Herrschaft des Imperiums über seine Heimat. Häufig musste er mit ansehen, wie Freunde und Bekannte verhaftet wurden, da sich Nichtigkeiten begangen haben, die nach imperialem Gesetz jedoch eine schwere Straftat darstellten.

Mit zwanzig wollte er das nicht mehr mit ansehen und suchte nach einer Möglichkeit, dem Imperium zu schaden, wo es nur geht. Frisch die Militärakademie abgeschlossen, wurde er für die Koordinierung eines Anflugsektors eingeteilt. Mit langwierigen Verfahren, streng nach imperialer Vorschrift handelnd, legte er fast den Flugverkehr in seinem Bereich lahm. Imperiale Kriegsschiffe und Frachttransporte für imperiale Einrichtungen wurden zusehend schlechter versorgt.

Davon mitbekommend wurde er kurz vor einem Verhör und möglichen Anklage von einem Mitglied der Rebellen-Allianz angesprochen. Mit wenigen Optionen ausgestattet entschied er sich für die Desertation und vor einer Verhaftung durch den imperialen Geheimdienst.

Sein Talent, analytisch die Dinge zu ordnen und zu bewerten haben ihn schnell auf den Posten gebracht, den er nun einnimmt. Er hat Gefallen daran gefunden und sieht sehr genau auf seine 307, die ihm zunehmend wichtiger wird.



Werte:

Fertigkeiten: Astronavigation (●◆◆◆), Computertechnik (●◆◆◆), Führungsqualität (●◆◆), Wissen (Kernwelten) (●◆◆◆), Coolness (●◆◆), Disziplin (●◆◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆), Wissen (Kriegskunst) (●◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Datapad, Offiziers-Uniform, Zugangskarte

Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch: ●●●●●; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus),

EINSATZOFFIZIER LT. SAM O'DONNELL
RIVALE

2	2	4	2	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 4		WUNDEN 14		VERTEIDIGUNG - -	

Fertigkeiten: Disziplin (●◆◆), Astronavigation (●◆◆◆), Computertechnik (●◆◆◆), Wissen Kernwelten (●◆◆◆), Coolness (●◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆), Wissen (Kriegskunst) (●◆◆◆), Führungsqualität (●◆◆).

Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Datapad, Offiziers-Uniform, Zugangskarte
Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 5; Kritisch: ●●●●●; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus)

8. Handlungs-Schritt

OPTION: DER TRAININGSRAUM

Hier werden sie nach einer Beschreibung auch die Mitglieder der 305 sehen können, wie diese sich für ihren möglichen nächsten Einsatz fit halten. Eine Beschreibung der Mitglieder der 305 ist weiter unten zu finden.

TRAININGSRAUM

Für eine gute Kondition und Leistungsbereitschaft gibt es am Bord einen Trainingsraum, in dem jeder seine Fähigkeiten und den Körper verbessern kann. Einst war dieser Bereich ein weiterer Teil der medizinischen Station und entsprechend aufgeteilt. Die Technik hat die Wände entnommen und so die Raumfläche vergrößert. Neben Geräten gibt es auch Laufbänder und Duschen. Oft finden sich hier Leute der Besatzung wieder, die gegen den monotonen Alltag am Bord eines Schiffes kämpfen.

Oft sind hier Mitglieder der 305 und trainieren. **Bendis Aujunta** (Mensch - Mann), **Diara Cuartan** (Mensch - Frau), **Wilco Taggart** (Mensch - Mann), **Usan U'Denog** (Sullustaner - Mann) und **Chondin Terasc** (Cathar - Frau). Sie sind auf die 307 nicht sehr gut zu sprechen, da sie bei ihren Einsatz auf Ressourcen zu Gunsten der 305 verzichten musste. Ihr Einsatz war dadurch schwierig.

Kern dieser Beschreibung ist aber nicht die Schwesterinheit der Spieler-Charaktere, sondern der Ort. Daher wird an dieser Stelle nicht auf die Einheit oder Charaktere weiter eingegangen. Eine Beschreibung der Abstammung sollte vorerst bei einer Konfrontation reichen.

8. Handlungs-Schritt

OPTION: DIE SCHIESSHALLE

Wie auch zuvor die anderen möglichen Orte können frei besucht werden. Es sollte und darf genügend Zeit dafür sein, dass die Spieler-Charaktere entweder von selbst oder durch den Einsatz-Offizier darauf ermuntert werden, diese Orte zu besuchen. Die Schiesshalle

SCHIESSHALLE

Der Platz am Bord der Fregatte ist sehr begrenzt und wurde vollends verbraucht. Einige Dinge sind jedoch wichtig genug, dass der wenige Platz dafür zur Verfügung gestellt wird. In diesem Fall, wenn auch nur vier Schießbahnen, ist in einer ausgekleideten Röhre ein Schieß-Übungsplatz eingerichtet worden. Hier können die Kommando-Einheiten auf einer Entfernung bis zu fünfzig Metern schießen. Mit Hilfe von verkleinerbaren Zielscheiben bis zu tausend Meter. Diese Röhre ist aber im Notfall ein Versorgungstunnel, der vom hinteren zum vorderen Bereich des Schiffes ragt. Zumindest einen Teil dieser Strecke. Mit leichten Energiewaffen können hier die Soldaten ihre Fähigkeiten trainieren und verbessern. Projektil- und andere schwerere Waffen können hier nicht verwendet werden.

Personal, welches hier seine Schießübungen durchführen möchte, muss sich beim Sgt. **Dan Miller** Anmelden. Er ist der Verantwortliche Vorgesetzte in diesem Bereich. Er hat die Aufgabe, Soldaten bei der Übung zu überwachen und sie bei möglichen Verstößen darauf hin zu weisen. Er ist in seinem Auftreten sehr klar und lässt keinen Zweifel aufkommen, dass er auch anders dies verdeutlichen kann.

SGT. DAN MILER [RIVALE]

Er hat um diesen Posten nicht gebeten und ist nicht sonderlich darüber erbaut, hier seinen Dienst zu verrichten, doch nimmt er wie so viele andere seine Aufgabe ernst. Er kam von den Spezialstreitkräften zur Dagger Shock und sollte deren Schießtraining überwachen und verbessern. Doch die Größe der Bahn und die Auswahl der nur einsetzbaren Waffen lassen seine Aufgabe schwer erscheinen. So kann er nur die Verwendung von leichten Waffen beobachten und gegebenenfalls korri-

gieren. Er hoffte mit seinen Fähigkeiten eine eigene Einheit zu bekommen, was aber unter den momentanen Personalmangel und fehlender Stellen, nicht möglich erscheint. So wurde er vorerst als Waffenmeister abkommandiert, der die Effizienz der Kommando-Einheiten in ihrer Schuss-Fähigkeit verbessern soll.

SGT. DAN MILER
RIVALE

3	3	2	2	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
5	14	-	-	-	-
ABSORPTION	WUNDEN/MT	ENERGIEPUNKTE	VERTEIDIGUNG	REICHWEITE	REICHWEITE

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●), Coolness (●●), Nahkampfwaffen (●●●), Führungsqualität (●●), Athletik (●●●), Überleben (●●), Leichte Fernkampfwaffen (●●●).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Atemmaske, Datapad, Ausrüstungsgürtel, Scanner-Brille, 3 Stimpack, 2 Essensrationen.
Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●●●) (Leichte Fernkampfwaffen; Schaden: 5; Kritisch: ●●●●●; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus)

3	3	2	2	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
5	14	-	-	-	-
ABSORPTION	WUNDEN	ENERGIEPUNKTE	VERTEIDIGUNG	REICHWEITE	REICHWEITE

Werte:

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●), Coolness (●●), Nahkampfwaffen (●●●●), Führungsqualität (●●●), Athletik (●●●●), Überleben (●●●), Leichte Fernkampfwaffen (●●●●).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Datapad, 3 Stimpack, 2 Essensrationen, Ausrüstungsgürtel, Atemmaske, Scanner-Brille

Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●●●●) (Leichte Fernkampfwaffen; Schaden 5; Kritisch: ●●●●●; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus)

MITGLIEDER DER 305

SERGEANT BRAWL HENDSON [RIVALE]

Er ist derjenige, der die Einheit im Kampfeinsatz führt und sie zusammen hält. Sein Wille und seine Überzeugung sind stark und er ist bereit, für diese einzustehen, auch wenn es sein Leben kosten würde. Seine Erfahrungen hat er in anderen Widerstandsgruppen gesammelt, in denen er kämpfte und die Taktiken erstellte. Er ist zwar nicht mehr der Jüngste, doch mit seiner Gerissenheit und Übersicht kann er es mit den Heißspornen ohne Probleme aufnehmen. Er dient gerne und scheut keine Konfrontation mit seinem Einsatzoffizier, über den er nicht immer glücklich ist, da in seinen Augen dessen Taktik oft unnötig hohe Risiken bergen.



Werte:

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Disziplin (●◆◆◆), Führungsqualität (●◆), Fernkampfaffen (Leicht) (●●◆◆), Fernkampfaffen (Schwer) (●◆◆), Wahrnehmung (●◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Faserrüstung (Absorption +2), Rucksack, 2 Ersatzmagazine, Atemmaske, Medikit (gibt 3 zu allen Medizinproben), Datapad.

Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (●●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch: ●●●●●; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus),

Blastergewehr (●◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 9; Kritisch: ●●●●●; Reichweite: Große; Betäubungsmodus)

SGT BRAWL HENDSON
RIVALE

3	3	2	2	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 5		WUNDEN 14		VERTEIDIGUNG - -	

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Disziplin (●◆◆◆), Führungsqualität (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●●◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆), Wahrnehmung (●◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Faserrüstung (Absorption +2), Rucksack, 2 Ersatzmagazine, Atemmaske, Medikit (gibt 3 zu allen Medizinproben), Datapad.

Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (●●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 5; Kritisch: ●●●●●; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus), Blastergewehr (●◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 9; Kritisch: ●●●●●; Reichweite: Große; Betäubungsmodus).



PRIV. BENDIS AUJUNTA [RIVALE]

Dieser Soldat ist aus reiner Überzeugung zur Allianz gekommen und bereit, alles zu tun, dem Imperium nicht nur zu Schaden, sondern so viele wie möglich von ihnen zu töten. Er stammt von einer der Kernwelten ab, die in den ersten Stunden des Umbruchs zu den Kernwelten des neuen Galaktischen Imperiums ausgerufen wurden. **Anaxes**, Ausbildungsort der imperialen Sturmtruppen hat seine Verachtung und Hass auf die imperiale Ordnung nur weiter gefördert. In den späten Jahren seiner Jugend trainierte er sich selbst für eine mögliche Konfrontation mit den Soldaten des Imperiums. Die Jagd und der Umgang mit Präzisionswaffen lagen ihm und haben bis heute sein Handwerk perfektioniert. Er verfolgt wie sein Offizier die strikte Meinung, dass es keine Unschuldigen gibt, die in den Reihen des Imperiums zu finden sind. Eine Kugel regelt somit jedes Problem und klärt die Fronten. Von seinen Leuten wird Aujunta "Pointer" genannt. Er schaltet gerne im letzten Augenblick diesen ein.



PRIV BENDIS AUJUNTA
RIVALE

3 STÄRKE 4 GEWANDTHEIT 2 INTELLIGENZ 2 LIST 2 WILLENSKRAFT 2 CHARISMA

5 ABSORPTION 14 WUNDEN - VERTEIDIGUNG -

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆), Nahkampfaffen (●◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆◆), Wahrnehmung (●◆).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Faserrüstung (Absorption +2), Rucksack, 2 Ersatzmagazine, Atemmaske.
Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (●◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 5; Kritisch: ○○○○); Blastergewehr (●◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 9; Kritisch: ○○○); Reichweite: Große; Betäubungsmodus).

3 STÄRKE 4 GEWANDTHEIT 2 INTELLIGENZ 2 LIST 2 WILLENSKRAFT 2 CHARISMA

5 ABSORPTION 14 WUNDEN 0 1 0 VERTEIDIGUNG

Werte:

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Disziplin (●◆◆), Führungsqualität (●●), Wissen (Kriegskunst) (●●◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆1).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Faserrüstung (Absorption +2), Rucksack, 2 Ersatzmagazine, Atemmaske.

Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch: ○○○○); Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus)

PRIV. DIARA CUARTAN [RIVALE]

Eine Frau mit offensichtlichen Reizen, die sie nicht versteckt. Sie setzt diese aber nicht ein oder spielt mit ihnen. Mit dieser Natürlichkeit ist sie von den anderen akzeptiert. Ihr direkte Art zu sagen, was sie denkt, hat ihr nicht immer einen Vorteil gegeben, sondern ab und an in Schwierigkeiten gebracht, die hätten vermieden werden können, wenn sie es sich verkniffen hätte. Dadurch erhielt sie ihren Spitznamen "Speedy", den sie erneut auf etwas anderes anspielt und mit einem Lachen den anderen stehen lässt.

3 STÄRKE 3 GEWANDTHEIT 3 INTELLIGENZ 2 LIST 2 WILLENSKRAFT 2 CHARISMA

5 ABSORPTION 13 WUNDEN 0 1 0 VERTEIDIGUNG

Werte:

Fertigkeiten: Artillerie (●◆◆◆), Coolness (●◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆◆◆), Mechanik (●●◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Faserrüstung (Absorption +2), Rucksack, 2 Ersatzmagazine, Atemmaske, Notfall-Reparaturset.

Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (●●◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch: ○○○○○); Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus), Blastergewehr (●●◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 9; Kritisch: ○○○○○); Reichweite: Große; Betäubungsmodus)



PRIV DIARA CUARTAN
RIVALE

3 STÄRKE 3 GEWANDTHEIT 3 INTELLIGENZ 2 LIST 2 WILLENSKRAFT 2 CHARISMA

5 ABSORPTION 13 WUNDEN - VERTEIDIGUNG -

Fertigkeiten: Artillerie (●◆◆◆), Coolness (●◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆◆◆), Mechanik (●●◆◆).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Faserrüstung (Absorption +2), Rucksack, 2 Ersatzmagazine, Atemmaske, Notfall-Reparaturset.
Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (●●◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 5; Kritisch: ○○○○○); Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus), Blastergewehr (●●◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 9; Kritisch: ○○○○○); Reichweite: Große; Betäubungsmodus).

PRIV. WILCO TAGGERT [RIVALE]

Ein ungewollter Umstand brachte ihn zur Rebellen-Allianz. Er entstammte der Kernwelt **Coruscant** und wuchs in den unteren Ebenen auf. Doch die "Black Sun" (Schwarze Sonne) wollte seine einfachen Dienste als Kurier. Doch Taggert wollte nicht in die kriminellen Machenschaften der Organisation hinein gezogen werden. Viel mehr wollte er Medizin studieren und sich eine Zukunft aufbauen. Doch die Verweigerung brachte ihn in Ungnade bei der Verbrecherorganisation und für die Standard-Verhaftungen, um die monatlichen Zahlen für die Bevölkerung zu präsentieren, wurde er auf eine schwarze Liste gesetzt. Mit allem Ersparten floh er vom Planeten und kam auf Umwegen zum Widerstand. Mit seinem Vorwissen und der Wut im Bauch, war er ein idealer Soldat für die 305. Seine Aufgabe ist es, die verletzten Mitglieder im Einsatz am Leben zu halten, was ihm den Rufname "Mr. Bones" eingebracht hat.



PRIV WILCO TAGGERT
RIVALE

3	3	4	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA

ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGSP.	VERTEIDIGUNG SP.
4	12	-	-

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆◆), Medizin (●◆◆), Wahrnehmung (●◆).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Faserrüstung (Absorption +2), Rucksack, 2 Ersatzmagazine, Atemmaske, 4 Stimpacks, Notfall-Medikit.
Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (●◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 5; Kritisch: ○○○○; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus).

2	3	4	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA

ABSORPTION	WUNDEN	VERTEIDIGUNG
4	12	0 1 0

Werte:

Fertigkeiten: Coolness (●◆),
Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆),
Schwere Fernkampfaffen (●◆◆◆),
Medizin (●◆◆), Wahrnehmung (●◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Faserrüstung (Absorption +2), Rucksack, Ersatzmagazin, Atemmaske, 4 Stimpacks, Notfall-Medikit.

Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (●◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch: ○○○○; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus)

PRIV. USAN U'DENOG [RIVALE]

Ein Sullustaner mit einem hohen Grad an Motivation. Als Bürger zweiter Klasse im Imperium hatte er wenige Möglichkeiten, seine Zukunft nach seinen eigenen Vorstellungen zu gestalten. Die Inhaftierung seiner Familie und Verurteilung zum Zwangsarbeitseinsatz haben seine Meinung über die neue Ordnung nicht sonderlich verbessert. Wie fast alle aus dem Team, hat er eine enorme Wut im Bauch, die er gerne in schwere Waffen umsetzt. Sein Vorliebe und Einsatz von schweren Waffen haben ihm den Rufnamen "Ari" eingebracht.

3	4	2	1	1	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA

ABSORPTION	WUNDEN	VERTEIDIGUNG
5	14	0 1 0

Werte:

Fertigkeiten: Artillerie (●◆◆◆◆), Coolness (●◆),
Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆◆),
Schwere Fernkampfaffen (●◆◆◆◆), Wahrnehmung (●◆).

Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Faserrüstung (Absorption +2), Rucksack, 2 Ersatzmagazine, Atemmaske.

Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (●◆◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch: ○○○○; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus),
SWE/2 Sonic-Gewehr (●◆◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden 8; Kritisch: ○○○○○○; Reichweite: Große; Betäubungsmodus, Erschütterung 1, geringe Feuerrate 1)



PRIV USAN U'DENOG
RIVALE

3	4	2	1	1	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA

ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGSP.	VERTEIDIGUNG SP.
5	14	-	-

Fertigkeiten: Coolness (●◆),
Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆◆),
Artillerie (●◆◆◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆◆◆),
Wahrnehmung (●◆).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Faserrüstung (Absorption +2), Rucksack, 2 Ersatzmagazine, Atemmaske.

Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (●◆◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 5; Kritisch: ○○○○; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus),
SWE/2 Sonic-Gewehr (●◆◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 8; Kritisch: ○○○○○○; Reichweite: Große; Betäubungs-Schaden, Erschütterung 1, geringe Feuerrate 1)

PRIV. CHONDIN TERASC [RIVALE]

Als frisch ausgebildete Pilotin für Versorgungsflüge ihrer Heimatwelt, wurde sie Zeuge für die Grausamkeit und Willkür des Imperiums. Cathar, durch eine Dürrephase abhängig von Versorgungskonvois des Imperiums, wurde von Piraten überfallen und ausgeraubt. Für die imperiale Verwaltung war es eher ein Ärgernis, das die Cathar zu tragen hatten. Die geraubten Güter wurden den Cathar von ihrer zu erhaltenen Versorgung abgezogen und der Rest der Garnison zugesprochen. Als Begründung und Erklärung wurde die mangelnde Bereitschaft der Cathar genannt, die sich nicht ausreichend um die Sicherheit ihrer Transporter gekümmert haben sollen. Die Folge waren Hunger und in einigen Fällen der Tod. Für Chondin war es genug. Sie wollte gegen diese Ungerechtigkeit etwas unternehmen und schloss sich der Allianz an.

PRIV CHONDIN TERASC
RIVALE

STÄRKE: 2, GEWANDTHEIT: 3, INTELLIGENZ: 2, LIST: 2, WILLENSKRAFT: 2, CHARISMA: 2

ABSORPTION: 4, WUNDEN: 13, VERTEIDIGUNG: 0 1 0

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Astronavigation (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆), Pilot (Planetar) (●◆◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆), Wahrnehmung (●◆).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Faserrüstung (Absorption +2), Rucksack, Ersatzmagazin, Atemmaske.
Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 5; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus)

STÄRKE: 2, GEWANDTHEIT: 3, INTELLIGENZ: 2, LIST: 2, WILLENSKRAFT: 2, CHARISMA: 2

ABSORPTION: 4, WUNDEN: 13, VERTEIDIGUNG: 0 1 0

Werte:

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Astronavigation (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆), Pilot (Planetar) (●◆◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆), Wahrnehmung (●◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Faserrüstung (Absorption +2), Rucksack, Ersatzmagazin, Atemmaske.

Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch ●●●●; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus)

PRIV. CHEST HARP [RIVALE]

Bei ihm dreht es sich meist um die Waffe, die er mit in den Einsatz nehmen kann. Viele wie er haben auch eine Vergangenheit, die eher verschwiegen bleiben sollte. In seinem früheren Leben war er ein einfacher Arbeiter, der seinen Unterhalt redlich verdiente und es egal war, ob das Imperium oder irgendjemand anderes regiert. In seinem zweiten Leben wurde er zu einem Fanatiker, der keine Kompromisse eingeht, wenn es um imperiale Soldaten geht. Auf den Weg dahin verlor er seine ganze Familie, die ihn vermutlich haben so werden lassen. Sein Tick ist es, seinen Waffen einen Namen zu geben, was ihm den Rufnamen einer dieser eingebracht hat. "Fat Man"

STÄRKE: 3, GEWANDTHEIT: 4, INTELLIGENZ: 2, LIST: 2, WILLENSKRAFT: 2, CHARISMA: 2

ABSORPTION: 5, WUNDEN: 14, VERTEIDIGUNG: 0 1 0

Werte:

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Handgemenge (●◆◆), Körperbeherrschung (●◆◆◆), Nahkampfaffen (●◆◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Faserrüstung (Absorption +2), Rucksack, 2 Ersatzmagazine, Atemmaske.

Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (●◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch ●●●●; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus), Blastergewehr (●◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 9; Kritisch ●●●●; Reichweite: Große; Betäubungsmodus), Vibromesser (●◆◆) (Nahkampfaffen; Schaden 5; Kritisch

PRIV BENDIS AUJUNTA
RIVALE

STÄRKE: 3, GEWANDTHEIT: 4, INTELLIGENZ: 2, LIST: 2, WILLENSKRAFT: 2, CHARISMA: 2

ABSORPTION: 5, WUNDEN: 14, VERTEIDIGUNG: 0 1 0

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Handgemenge (●◆◆), Körperbeherrschung (●◆◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆), Nahkampfaffen (●◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Faserrüstung (Absorption +2), Rucksack, 2 Ersatzmagazine, Atemmaske.

Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (●◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 5; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus), Blastergewehr (●◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 9; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Große; Betäubungsmodus), Vibromesser (●◆◆) (Fertigkeit: Nahkampfaffen; Schaden: 4; Kritisch: ●●●; Durchbohrung 1).

☹☹☹; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2, tödlich 1)

LT. VRON HUARD, EINSATZOFFIZIER DER 305 [RIVALE]

Huard ist ein Idealist und überzeugter Verfechter der Rebellen-Allianz. Seine Methoden und Herangehensweisen sind jedoch nicht immer so ehrenhaft, wie seine Motive. Manchmal ist er bereit, mögliche Opfer unter der Zivilbevölkerung in Kauf zu nehmen, wenn damit das Ziel der Operation erreicht werden kann. Was dazu führt, dass seine Pläne vom Sektor-Kommando verworfen werden und seine Kommando-Einheit, die 305, keine Einsätze erhält. Seine Soldaten wie auch sein Sergeant der Einheit sind jedoch überzeugt, dass ihre Methodik nicht auf Dauer zu ignorieren ist und nur mit gleichen Mitteln das Imperium besiegt werden kann. Mit Argwohn beobachtet er die Erfolge und den Ruhm, welche die 307 bekommt.



Werte:

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Disziplin (●◆),
Führungsqualität (●●), Wissen (Kriegskunst) (●◆◆),
Leichte Fernkampfaffen (●◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Datapad, Offiziers-Uniform, Zugangskarte zum Operationsraum.

Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch ☹☹☹☹; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus)

Karte von LT. Vron Huard (RIVALE):

Statistik:

2	3	3	3	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 3		WUNDEN 13		VERTEIDIGUNG - -	

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Disziplin (●◆), Führungsqualität (●●), Wissen (Kriegskunst) (●◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Datapad, Offiziers-Uniform, Zugangskarte.
Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 5; Kritisch: ☹☹☹☹; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus).

KOMMANDOEbene DER DAGGER SHOCK

Wie jedes Schiff hat auch die **Dagger Shock** eine Kommando-Führung, die das Schiff befehligt und für seinen Ablauf zuständig ist. Der Kapitän ist ohne Zweifel die wichtigste Person an Bord und kennt neben taktischen Hintergründen auch Absichten des Sektor-Kommandos. Immer Abhängigkeit davon, welche Art das Schiff einnimmt und welche Bedeutung es ihm zugesprochen wird. Die **Dagger Shock** ist ein Operations-Schiff und entsprechend mit Informationen ausgestattet. Neben dem Kapitän gibt es den Ersten Offizier. Dieser ist Major **Gadon Skynder**, der gleichzeitig als Operationsführer der 306 dient. Er hält dem Kapitän den Rücken frei und weist mit seiner ruhigen Art die Männer in ihren Stationen an. Es ist jedoch nicht üblich, dass der Erste Offizier mehrere Positionen besetzt hält. Doch die Erfahrung und sein Wert des hiesigen Ersten Offiziers lassen keine andere Handhabung zu. **Skynder** wäre ebenso in der Lage die Fregatte zu kommandieren und ist bei entsprechender Lage und Situation dazu bereit, den Posten zu übernehmen, sollte dies benötigt werden.

Da die **Dagger Shock** auch ein Geschwader an Bord hat, benötigt sie einen Anführer, der sie taktisch vorbereitet und im Gefecht anweist. Der XO, der im Grunde nicht in einen Jäger steigt, wird hier vom erfahrenen Commander **Wilgon Avester** bekleidet. Er ist der XO und zugleich der Geschwaderführer. Bei einfachen Einsätzen ist er jedoch nicht in seinem Sternenjäger und überwacht die Patrouillen-Flüge seiner Piloten.

In der Kommando-Führung ist wie an Bord der **Dagger Shock** es üblich, dass ein Offizier der Spionage-Abwehr dabei ist. Durch die nahen Erfolge und zunehmende Wichtigkeit der Operationen hat das Sektor-Kommando einen Colonel geschickt, der direkt vom Geheimdienst kommt und mit entsprechenden Vollmachten ausgestattet ist. Colonel **Agal Corobani** ist sehr gewissenhaft und genau, wenn es um Informationen geht. Er versorgt den Kapitän mit allen notwendigen Hintergründen, damit dieser aufgrund der Hinweise eine richtige Entscheidung treffen kann.

Der Sicherheits-Chef ist die letzte Position der Fünf im Kommandostab. Dieser sorgt sich um alle Sicherheits-Belange, welche auf dem Schiff aufkommen können. Cpt. **Irania Kanta** ist eine engagierte Frau und achtet sehr genau auf alle Sicherheitsprotokolle, die in ihren Augen nötig sind. Sie stellt die Einheiten und Dienstpläne der internen Sicherheit zusammen. Im Falle eines imperialen Enterangriffs, ist sie für die Verteidigung des Schiffes verantwortlich und entsprechend befugt, die Befehlsgewalt über alle anderen Kommandos zu übernehmen.

COMMANDER BENDAL, KAPITÄN DER DAGGER SHOCK [RIVALE]

Bendal ist ein sehr erfahrener Kapitän und diente schon sein ganzes Leben auf Schiffen jeder Art. Zur Zeit der Klonkriege war er ein junger Offizier, der bereits erste Fähigkeiten unter Beweis stellen konnte. Wie viele andere lehnte er die gnadenlose Herrschaft des Imperiums ab und trat der Allianz in ihren Anfängen bei. Er ist ein besonnener Mann und geht keine unnötigen Risiken ein, wenn es nicht sein muss. Mit der Zerstörung des Todessterns und der nachfolgenden Evakuierung wurde ihm ein Kommando gegeben. Seine Erfahrung und Weitsicht sollen nun volle Anwendung finden und der **Dagger Shock** in den Kernwelten das Überleben ermöglichen.

Es ist nicht seine Art oder Stil, Befehle in einem autoritären Ton weiter zu geben, vielmehr ist seine Präsenz mehr als ausreichend, dass diese Anordnungen sofort ausgeführt werden. Auch wenn er immer einen grimmigen Blick besitzt, ist er immer für einen Untergebenen für ein Wort da und kennt jeden Mann an Bord.



COMMANDER BENDAL
RIVALE

2	3	3	3	4	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 3		WUNDENLIMIT 14		VERTEIDIGUNG 0 1 0	

Fertigkeiten: Charme (♦♦), Coolness (♦♦♦), Disziplin (♦♦♦♦), Führungsqualität (♦♦♦), Wissen (Kriegskunst) (♦♦♦), Leichte Fernkampfaffen (♦♦♦), Wahrnehmung (♦♦♦).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Uniform, Handkomlink, Abzeichen des Kommandanten, Schlüsselkarte
Waffen: Blaster-Pistole (♦♦♦) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 6; Kritisch: ⚡⚡⚡); Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus)

2	3	3	3	4	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 3		WUNDENLIMIT 14		VERTEIDIGUNG 0 1 0	

Werte:

Fertigkeiten: Charme (♦♦♦), Coolness (♦♦♦♦), Disziplin (♦♦♦♦♦), Führungsqualität (♦♦♦♦), Wissen (Kriegskunst) (♦♦♦♦), Leichte Fernkampfaffen (♦♦♦♦), Wahrnehmung (♦♦♦♦).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Uniform, Handkomlink, Abzeichen des Kommandanten, Schlüsselkarte

Waffen: Blaster-Pistole (♦♦♦♦) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 6; Kritisch: ⚡⚡⚡⚡; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus)

MAJOR GADON SKYNDER, XO UND EINSATZOFFIZIER DER 306 [RIVALE]

Für viele Mitglieder ist der Major ein Mysterium. Er ist sehr erfahren und seine Einheit wird oft auf heikle Unternehmungen geschickt, die einen hohen Grad an Können und Erfahrung voraussetzen. Er ist der Erste Offizier der Dagger Shock. An dieser Stelle werden aber sein Hintergrund sowie die 306 nicht weiter beschrieben.

2	3	3	3	4	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 4		WUNDENLIMIT 14		VERTEIDIGUNG 0 1 0	

Werte:

Fertigkeiten: Coolness (♦♦♦), Disziplin (♦♦♦♦♦), Führungsqualität (♦♦♦♦), Wissen (Kernwelten) (♦♦♦♦), Wissen (Kriegskunst) (♦♦♦♦), Wahrnehmung (♦♦♦♦), Leichte Fernkampfaffen (♦♦♦♦), Wachsamkeit (♦♦♦♦♦).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Datapad, Offiziers-Uniform, Zugangskarte zum Operationsraum, Operationsabzeichen.

Waffen: Blaster-Pistole (♦♦♦♦) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 6; Kritisch: ⚡⚡⚡⚡; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus)



EINSATZOFFIZIER MAJOR GADON SKYNDER
RIVALE

2	3	3	3	4	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 4		WUNDENLIMIT 14		VERTEIDIGUNG 0 1 0	

Fertigkeiten: Coolness (♦♦♦), Disziplin (♦♦♦♦), Führungsqualität (♦♦♦), Wissen (Kernwelten) (♦♦♦), Wissen (Kriegskunst) (♦♦♦), Leichte Fernkampfaffen (♦♦♦), Wachsamkeit (♦♦♦♦♦), Wahrnehmung (♦♦♦).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Datapad, Uniform, Zugangskarte zum Operationsraum, Operationsabzeichen.
Waffen: Blaster-Pistole (♦♦♦♦) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 6; Kritisch: ⚡⚡⚡⚡; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus)

COMMODORE WILGON AVESTER [RIVALE]

Avester ist der Geschwaderführer und Einsatzleiter der Raumkampfpiloten an Bord der **Dagger Shock**. Er ist für die Planung und Taktik, sowie für die Sicherheit um die Fregatte herum zuständig. Seine Piloten sollen das Schiff bei einer möglichen Konfrontation schützen und feindliche Bomber oder Jäger abschießen. Der Commodore ist ab und an ebenfalls im Cockpit und überzeugt sich selbst über die Bereitschaft seiner Männer. Sein Geschwader, die "**Red Devils**" sind bei vielen Einsätzen schon dabei gewesen und haben alle entsprechende Erfahrung vorzuweisen. Avester versteht sich gut mit seinem Kapitän und ist an einen konstruktiven Austausch immer interessiert. Seine kumpelhafte Art steht seiner natürlichen autoritären Ausstrahlung in keinsten Weise im Weg. Er wird von allen Besatzungsmitgliedern und Piloten respektiert und geschätzt.



Werte:

Fertigkeiten: Artillerie (●●●●), Astronavigation (●●●●), Coolness (●●●●), Disziplin (●●●●), Führungsqualität (●●●●), Wissen (Kriegskunst) (●●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●●●), Pilot (Planetar) (●●●●), Pilot (Weltraum) (●●●●).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: A/KT Geschwaderführer- Fluganzug (Absorption +1, Nahkampf-Verteidigung +1; Fernkampf-Verteidigung +1; Besonderheit: reduziert Schaden von Waffen mit einer Feuerqualität von 1), Handkomlink, Zugangskarte für den Operationsraum, Codekarte für den Flugcomputer, Abzeichen des Geschwaderführers.

Waffen: Blaster-Pistole (●●●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 6; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus)

COMMODORE WILGON AVESTER
RIVALE

2	3	3	3	3	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 3		WUNDEN 13		VERTEIDIGUNG 1 1 1	

Fertigkeiten:
 Astronavigation (●●●●),
 Coolness (●●●●), Disziplin (●●●●),
 Führungsqualität (●●●●),
 Leichte Fernkampfaffen (●●●●),
 Pilot (Planetar) (●●●●),
 Pilot (Weltraum) (●●●●),
 Artillerie (●●●●).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: A/KT Staffelführer-Fluganzug (Absorption +1; Nahkampf-Vert: 1; Fernkampf-Vert: 1; Besonderheit: Reduziert Erschöpfung welche durch Krit. Treffer stammen; Reduziert Schaden von Waffen mit einer Feuerqualität von 1.), Handkomlink, Zugangskarte für Operationsraum, Codekarte für den Flugcomputer, Abzeichen des Geschwaderführers.
Waffen: Blaster-Pistole (●●●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 6; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus)

CPT. IRANIA KANTA [RIVALE]

Eine nach außen betrachtet eine noch junge Frau, die jedoch durch und durch Soldat ist. Sie ist absolut von der Allianz überzeugt und ist sich für nichts zu schade. Sie ist hart zu ihren Soldaten und noch gnadenloser zu sich selbst. Fast schon so weit gehend, als das man glauben könnte, sie wolle sich für etwas bestrafen.



Werte:

Fertigkeiten: Coolness (●●), Disziplin (●◆◆),
Führungsqualität (●◆), Handgemenge (●●◆◆),
Leichte Fernkampfaffen (●●◆◆),
Schwere Fernkampfaffen (●●◆◆),
Nahkampfaffen (●●◆◆), Wahrnehmung (●●).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Faserrüstung (Absorption +2), Handkomlink, Ersatzmagazin, Datapad, Abzeichen für den Chef der Sicherheit, Schlüsselkarte.

Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (●●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus)

CPT. IRANIA KANTA
RIVALE

3	3	2	2	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 5	WUNDEN 15	VERTEIDIGUNG 0 1 0	VERTEIDIGUNG 0 1 0	VERTEIDIGUNG 0 1 0	VERTEIDIGUNG 0 1 0

Fertigkeiten: Führungsqualität (●◆), Coolness (●●), Disziplin (●◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●●◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●●◆◆), Handgemenge (●●◆◆), Wahrnehmung (●●).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Faserrüstung (Absorption +2), Ersatzmagazin, Abzeichen für den Chef der Sicherheit, Datapad.
Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (●●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 5; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus)

VOR DEM ABENTEUER

Die Einheit soll das Schiff ein wenig kennen lernen, bevor es in ein neues Abenteuer geht. Die einzelnen beschriebenen Bereiche können dazu dienen, die Besatzung und ihre Leute besser kennen zu lernen und so eine stärkere Bindung zu erlangen. Es soll die Ruhe vor dem Sturm sein und ein Gefühl von gewisser Sicherheit bieten. Die Frauen und Männer an Bord der Dagger Shock sollten immer mehr Präsenz für die Spieler-Charaktere bekommen, damit ein Bezug vorhanden ist.

Rivalitäten zwischen den einzelnen Kommando-Einheiten sind gewollt und sollen so den Eindruck eines Wettbewerbs und Kampf unter ihnen geben. Mit der Zeit können weitere Personen, Einheiten oder Bereiche hier aufgeführt werden und so eine dichtere Atmosphäre erzeugen. Die einzelnen Punkte sind daher nie eine Pflicht, sondern freie Auswahl der Spieler-Charaktere.

9. Handlungs-Schritt

GENÜGEND ZEIT

Die Spieler sollten irgendwann die wichtigsten Bereiche kennen gelernt haben und auch einen Hinweis erhalten, dass die Allianz jede Fregatte nach ihren Bedürfnissen umbaut. Zwar befinden sich einige markante Punkte wie Maschinenraum oder Brücke stets am gleichen Ort, doch sind im Grunde nicht einfach zugänglich. Die Spieler sollten nach der Begehung in das eigentliche Abenteuer eingeführt werden.

10. Handlungs-Schritt

DAS INFORMATIONS-BRIEFING

Die Spieler werden ausgerufen oder erhalten über ihren Kommunikator eine Nachricht, dass sie sich im Operationsraum einzufinden haben. Inzwischen können seit ihrer Ankunft 2-3 Tage vergangen sein.

(Link zur Website: [Briefing-Text](#)) – Bemerkung: Optimiert für eine Auflösung von 1920x1080

Der Raum verdunkelt sich und das leise Surren des Projektors gelangt aus der Bodenplatte, wo ein Sternensystem im Raum erscheint. Ein Bothaner in der Uniform eines Operation-Colonels beginnt mit ruhiger Stimme zu sprechen.

"Bei einer entscheidenden Operation auf Onderon hat eine unserer Kommando-Einheiten Daten aus dem Speicherkern einer imperialen Basis erworben. Die Informationen in dieser Speichereinheit wurden von einem Sicherheitsprogramm des Computers unbrauchbar gemacht. Zumindest sollte das so sein und war das Ziel.

Doch unseren Technikern gelang es, einige dieser Daten zu rekonstruieren und stießen dabei auf eine Bezeichnung, welche öfters in den Funkdaten und abgefangenen Nachrichten auftauchen. Wir hatten bis jetzt keine Ahnung, was die Bedeutung davon war. Bis jetzt ..."

Der Projektor zeigt ein Datenblatt der imperialen Befehle, die für alles verwendet werden können.

"Im imperialen Funkverkehr wurde öfters Personal von verschiedenen Sternensystemen angefordert, welche sich an bestimmten Sammelpunkten einfinden sollten. Eine Prozedur, die vollkommen normal erscheint. Im Laufe dieser Anweisungen kam der Verlegungs-Befehl für zwei Dreadnoughts nach **Coruscant**. Einige Zeit später wurden mehrere Frachter der Bulk-Klasse abbeordert und sollten den imperialen Güterverkehr zwischen **Balmorra** und **Bilbringi** unterstützen. Eine Widerstandszelle fing den Verlegungs-Befehl eines Sturmtruppen-Regiment ab. Ein Agent übergab uns an anderer Stelle den Hinweis über die Verlegung eines Compnor-Agenten. Alles Befehle, die im ersten Augenmerk nicht ungewöhnlich sind. Jedoch der Abwehr und dem Geheimdienst eine Frage aufkommen ließen. Was bedeutete bei allen Befehlen am Ende das Kürzel *PF*?"

Der Bothaner wendet sich zu allen Anwesenden und hebt leicht wedelnd den Zeigefinger. Das in die Mitte des Raumes geworfene Bild veränderte sich und eine Sternenkarte ist zu sehen. Mehrere Planetensysteme sind hervorgehoben und markiert. Das Perlemian-System ist kenntlich anders gezeichnet.

"In den persönlichen Unterlagen des Kommandanten der Basis von Onderon haben wir die Erklärung gefunden. Das Kürzel *PF* bedeutet Perlemian-Flotte!

Jeder von uns hat sicher einmal die Geschichten über einen legendäre imperialen Konvoi gehört, der besondere Güter, Technologien oder andere Kuriositäten an Bord haben soll. Doch konnten wir für seine Existenz nicht einen Beweis finden und so blieb es ein Gerücht. In diesem Zuge haben wir versucht heraus zu finden, ob Personal und Güter mit diesem zusätzlichen Kürzel ihren Bestimmungsort erreichten. Taten sie nicht!

Das ist ungewöhnlich, da weder unsere Streitkräfte noch andere etwas damit zu tun haben. Anhand der Auswertung der Daten und unserer Geheimdienstberichte wissen wir jedoch von einem möglichen Sammelpunkt und haben daher einen Plan erdacht.

Wir entsenden eine Kommando-Einheit zur **Martle-Station**, wo der Konvoi entweder eintrifft oder sich bildet. Die Einheit soll die Existenz überprüfen und bei einer positiven Sichtung in die nächste Phase der Operation übergehen. Unser Vorteil ist, dass wir noch einige Zeit für eine Vorbereitung haben. Dennoch können wir uns nicht auf einen offenen Kampf einlassen und tausende Männer für eine vage Möglichkeit aufs Spiel setzen. Das Sektor-Kommando glaubt, dass eine kleine Kommando-Einheit diesen Auftrag erledigen kann einen Frachter zu kapern und uns so seltene und fehlende Ressourcen zu beschaffen, die wir so dringend nötig haben. Wenn die Auswertung stimmen, haben wir auch ein Ziel. Wäre dies ein Auftrag, den die 307 erfüllen kann?"

Das Licht geht an und der Projektor lässt das Bild erlöschen. Col. **Agal Corabani** sieht euch und dann **Arkham** an.

Im Raum ist nur das mechanische Atmen der Belüftung über die Schächte zu hören.

COL. AGAL COROBANI, GEHEIMDIENST [RIVALE]

Der Bothaner ist ein trockener und ernster Mann. Seine Aufgaben liegen im Bereich des Rebellen-Allianz-Geheimdienst und sind verschiedenster Art. Bei Ausbruch des Klonkrieges ist er wie so viele seines Volkes zwischen die Fronten geraten und musste schlimme Dinge mit ansehen. Als Nachrichten-Offizier seines Heimatsystems hatte er von den vielen Gräueltaten des Imperium und von der Abwertung seiner Rasse als

"geduldet" im Imperium erfahren. Alle nicht-menschlichen Völker waren mit einem Schlag Bürger zweiter Klasse.

Mit zunehmendem Unmut schloss er sich dem Widerstand an und versuchte mit seiner Befähigung der Sache zu dienen. Viele Kontakte, welche er als Quelle heran zog wurden zunehmend gefangen genommen oder getötet.

In seiner Befugnis als Colonel des Geheimdiensts ist er für die Auswertung für Daten und Analyse zuständig. Er ist einer von mehreren Offizieren im Sektor, die dieser Aufgabe nachgehen und übt sie mit einer Genauigkeit aus, die manch einem Agenten oder Sondereinheit das Leben gerettet hat.



Werte:

Fertigkeiten: Wissen (Kernwelten) (●●◆),
 Führungsqualität (●◆◆), Wissen (Xenologie) (●◆◆),
 Wissen (Allgemeinbildung) (●◆◆),
 Wissen (Kriegskunst) (●●◆◆), Disziplin (●◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Offiziers-Uniform, Zugangskarte

Waffen: Leichte Blaster-Pistole (◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch: ●●●●●; Reichweite: Kurze; Betaubungsmodus)

COL. AGAL COROBANI
RIVALE

2	2	3	3	3	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 2		WUNDEN 14		VERTEIDIGUNG - -	

Fertigkeiten: Disziplin (●◆◆◆),
 Wissen (Kernwelten) (●●◆),
 Führungsqualität (●◆◆),
 Wissen (Allgemeinbildung) (●◆◆◆),
 Wissen (Xenologie) (●◆◆◆),
 Wissen (Kriegskunst) (●●◆◆),
 Talente: Keine.
 Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Offiziers-Uniform, Zugangskarte, Operationsraum
Waffen: Leichte Blaster-Pistole (◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 5; Kritisch: ●●●●●; Reichweite: Kurze; Betaubungsmodus)

RUHE VOR DEM STURM

11. Handlungs-Schritt

DIE MISSIONSANNAHME

Nach der Besprechung und vermutlich einer Zusage der Spieler-Charaktere zum Einsatz, können sie sich erst einmal austauschen und vorbereiten. Das kann in Form von Informationen oder Schießübungen sein. Natürlich gibt es weitere Optionen, wie die Einheit sich auf das kommende Abenteuer einstimmen kann, an dieser Stelle werden aber nur die gängigen angeschnitten.

SUCHE IN DER DATENBANK

12. Handlungs-Schritt

DIE INFORMATIONSSUCHE

Die Spieler können versuchen, weitere Hinweise oder Informationen in der Schiffsdatenbank zu erhalten. dazu können sie auf die Datenbank der **Dagger Shock** zugreifen und müssen eine Probe ablegen.

Die Schiffsdatenbank gibt keine Informationen über die imperiale "Schatz-Flotte" her. Alle gesammelten Daten sind aus Erzählungen oder Gerüchten zusammen getragen worden. Dennoch sollten die Spieler-Charaktere diese wenigen Daten einsehen können. Über die Stärke, Bewaffnung, Sicherheit usw. ist nichts bekannt, nur, dass die Fracht dieser Flotte von enormem Wert ist und die vielen Außenposten, Militärbasen und andere Einrichtungen mit Gütern aller Art versorgen. Manche Spekulationen reichen von dreißig Schiffen, andere hingegen bis zu siebzig, gefolgt von einigen Begleitkreuzer und Jagdgeschwader. Manche Beobachter sind der Meinung, dass Schiffe mit vollgestopfter Störtechnik den Konvoi begleiten. Sie sollen eher die Signatur und die Fracht verheimlichen. In den folgenden Texten sind einige dieser Berichte aufgeführt, welche die Spieler-Charaktere erhalten können. In diesen Berichten wird deutlich, dass keine schweren Kapital-Schiffe den Konvoi begleiten, um ihn nicht auffällig zu machen oder gar seine Bedeutung zu unterstreichen.

Für eine erfolgreiche Recherche mit ähnlichen Hinweisen und Berichten ist eine **mittelschwere** (◆◆) **Computertechnik-Probe** notwendig. Für jede ●● gibt es eine zusätzlich gefundene Nachricht aus der Speicherdatenbank der **Dagger Shock**. Bei einem gewürfelten ⊕ findet der Spieler-Charakter alle drei Berichte zu diesem Ereignis und kann diese in Textform nachlesen.

(Link zur Website: [Bericht-Nr. 1](#)) – Bemerkung: Optimiert für eine Auflösung von 1920x1080
Eine aufgezeichnete Nachricht zwischen der imperialen Handelsstation und eines Frachter-Kapitäns, als dieser im **Balmorra**-System einfliegt.

"... hier ist der byssianische Frachter "**Klun´Dag**" im Anflug auf die Handelsstation. Ich habe Schwierigkeiten mit meinen Antrieb und befinde mich am Rande des Systems. Ich benö ..."

Dann bricht der Kontakt für ca. sechs Minuten ab und ist dann wieder vorhanden.

"... Raumkontrolle, Raumkontrolle, ich habe hier gerade eine Flotte von Schiffen gesehen. Meine Systeme sind erheblich gestört und meine elektronischen Anzeigen spinnen total verrückt. Ich brauche dringend Hilfe. Mein Antrieb ist vollkommen ausgefallen und ich kann ihn unerklärlicherweise nicht starten. Schickt bitte einen Schlepper raus. Was gerade hier passiert ist, ist echt seltsam. Ich habe so viele Frachter auf einen Haufen noch nie gesehen."

Ende der Aufzeichnung.

(Link zur Website: [Bericht-Nr. 2](#)) – Bemerkung: Optimiert für eine Auflösung von 1920x1080
Ein Passagierschiff befand sich auf den Flug von **Coruscant** nach **Anaxes**. Aus nicht erklärlichen Gründen wurde das Schiff aus dem Hyperraum geworfen und sendete ein Notsignal. Bei der Meldung wurde folgende Passage aufgezeichnet.

"... hier ist die "**Ecalon**", wir sind ein Passagierschiff mit über zwei tausend Personen an Bord. Wir sind aus dem Hyperraum geworfen worden und haben Schwierigkeiten den Antrieb wieder zum Laufen zu bekommen. Wir benötigen dringend Hilfe."

Im Hintergrund ist eine weitere Stimme zu hören, die etwas zu dem Hilferufenden sagt.

".... Sir, unsere System sind ausgefallen und unsere Notenergie ist aufgeschaltet. Wir haben Druckverlust in den Hangarbuchten."

Eine andere dritte Stimme redet merklich irritiert.

"... Kapitän! Wir haben keinen Radarkontakt aber was ist das?"

Kapitän antwortet.

"Ich weiß es nicht auch nicht. Man kann es kaum erkennen. Was für Schiffe sind das? Es scheinen nicht wenige zu sein. Und das Radar sagt nichts? Keine Erfassung? Selbst bei Transponder-Abschaltung müsste ein Kontakt zu sehen sein. Wer sind die?"

Ende der Aufzeichnung.

(Link zur Website: [Bericht-Nr. 3](#)) – Bemerkung: Optimiert für eine Auflösung von 1920x1080
Eine Bergbaukolonie hatte für äußere Arbeiten auf einen Asteroiden einen Mitarbeiter nach draußen geschickt. Dieser schien bei seiner Inspektion eine Beobachtung gemacht zu haben.

"... gehe jetzt zum Perimeter im Quadrant 23-C-9. Sollte in wenigen Augenblicken auf die andere Seite kommen und melde mich dann wieder."

Eine Antwort aus der Zentrale erfolgt prompt.

"Verstanden! Achten Sie auf den Pfad und verlassen Sie diesen nicht. Bis gleich auf der anderen Seite."

Einige Augenblicke Später - eine genaue Zeitangabe zwischen den beiden Aufzeichnungen ist nicht angegeben. Ein hörbares Knacken und schlecht zusammengefügt Übergang kündigen die weitere Aufzeichnung an.

"... so, ich bin nun auf der anderen Seite angekommen und überprüfe den Perimeter. Ich glaube, die System haben Moment mal, was ist denn das? ... habt ihr das auch auf euren Radar? Das muss aber ein mordmäßiger Kontakt bei euch sein."

Antwort aus der Zentrale.

"Was für ein Kontakt? Was für ein Sensorsignal? Wir haben hier nichts. Warten Sie eben, wir schalten auf eine andere Phalanx um. Nein, alles leer, da ist nichts. Ist mit Ihnen alles in Ordnung? Sollen wir einen Gleiter rausschicken um Sie einzusammeln?"

Der Man im Raumanzug antwortet hörbar erregt.

"Hört auf mit diesem Scheiß! Ihr müsst das doch sehen. Hier kommt gerade eine ganze Flotte von Schiffen vorbei. Gerade kommt ein Teil der Flotte an uns vorbei. Sieht so aus als würden die Kurs in Richtung Äußerer Rand nehmen. Ich weiß nicht, sollten wir das nicht melden? Ich glaube die ... "

Dann bricht die Verbindung erneut ab.
Ende der Aufzeichnung.

13. Handlungs-Schritt

OPTION: DIE INFORMATIONSSUCHE

Die Spieler sollten, selbst wenn sie nicht nach weiteren Informationen im Schiffcomputer suchen, einen Hinweis erhalten, dass sie mit ihrem Einsatzoffizier oder gar dem Barbesitzer unterhalten sollten. Wenn sie **Ro Atano** "**Travers**" danach fragen eine mögliche Antwort. Eine von nur einem Spieler zu machende konkurrierende Probe ist zulänglich. Eine **schwierige** (◆◆◆) **Charme-** oder **Verhandeln- Probe** mit einem Bonus von ■■.

NEUE FREUNDE

In der Bar könnten die Spieler-Charaktere **Ro Atano** nach der **Perlemian-Flotte** befragen. Er wird im Gegensatz zu den anderen gerne seine Informationen teilen. Diese sind jedoch nicht sehr umfangreich und ebenfalls vage Berichte. Er hat diese aus verständlichen Gründen nicht dem Geheimdienst oder anderen Stellen mitgeteilt, da es unter Legenden und Mythen zu finden ist. Entsprechend war sein Verlangen, von einer Dienststelle ausgelacht zu werden. Unter den Umständen jedoch, wird er den Spielern alles erzählen. Eine konkurrierende **Charme-** oder **Verhandeln- Probe** gegen **Ro Atano** muss gemacht werden. Wenn sie ihm jedoch vorher erklären warum sie das wissen wollen oder auf Nachfrage von ihm ehrlich antworten, erhalten die Spieler-Charaktere ■■ hinzu. Bei Erfolg wird er ihnen folgendes berichten.

ERFOLG: (Informationen zur Perlemian-Flotte von **Ro Atano**)

Ein Frachter-Kapitän hatte eine ungewöhnlich hohe Anzahl von Schiffen nahe einer Verladestation im **Bal-morra** System beobachtet. Dort wären sogar einige Temple-Class Frachter gewesen, die sehr speziell ausgesehen haben. Die Zusammenstellung ihrer Module war von Lade- bis Gefängnis- Konstruktion durchwachsen. Letztere Modifikation ist eher dem Imperium vorbehalten. Kurz vor dem Sprung der Flotte fielen dann die System aller Schiffe aus und für einige Zeit war ein Hyperraumsprung nicht möglich. Was der Grund für die Störung war, konnte er nicht erklären.

Sagen die Spieler-Charaktere nicht den Grund ihrer Frage oder versagen bei der Probe. So erzählt **Atano** alles ihrem Einsatzoffizier. Dieser wird die Einheit kurz eine Info in Form einer Nachricht zukommen lassen, die sie per Interkom in ihren Schiffsnachrichten finden können. Der Inhalt wird der gleiche sein, wie die Erzählung von dem alten Veteran.

HINWEIS

Eine Informationsbeschaffung außerhalb des Schiffes ist nicht möglich, da die **Dagger Shock** ständig in Bewegung ist und alle aktiven System und Kommunikation nach draußen eingestellt hat. Es ist für die Sicherheit absolut wichtig, nicht zu versuchen, Daten nach draußen zu senden. Die Sicherheit könnte bei einem Verstoß von Spionage ausgehen.

ES GEHT LOS

Nachdem die Spieler-Charaktere einige Personen am Bord kennen gelernt haben, vielleicht noch ein wenig trainieren wollten, wird nach zwei weiteren Tagen das Briefing einberufen. Die Abwehr und der Geheimdienst haben neue Informationen und einen Plan ausgearbeitet, der einige Risiken birgt. Durch die Informationsbeschaffung und der vorher erfolgreich abgeschlossenen Operation, will das Sektor-Kommando der 307 den Auftrag erteilen.

Im Operationsraum befinden sich die üblichen autorisierten Personen und der Colonel des Geheimdiensts, der mit dem Einsatzoffizier weitere Details besprochen haben. Der Raum ist still und die Spieler-Charaktere sollten merken, dass diese Operation eine hohe Wichtigkeit besitzt. Ablauf und Grund dieser Kampagne wird im Briefing erklärt und gibt neben den Einsatzzielen und Befehlen auch Informationen zu Orten, Schiffen und Kontaktpersonen, die wichtig sind.

14. Handlungs-Schritt

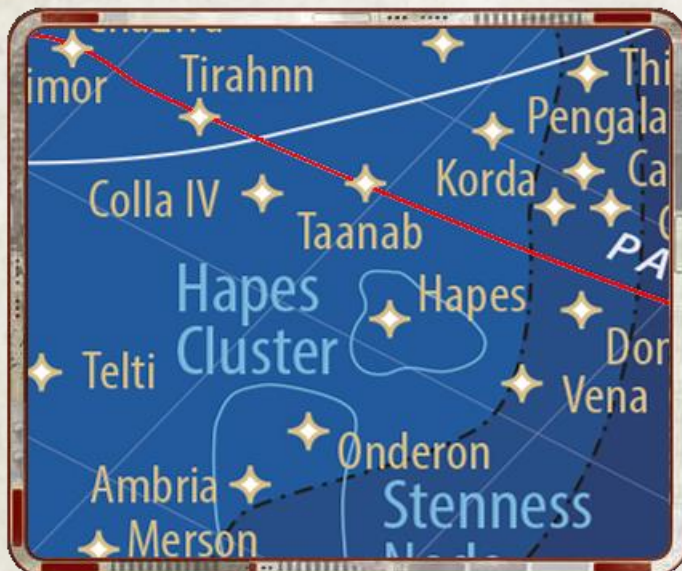
DAS BRIEFING

Nachdem alle Informationen von den Spielern erlangt wurden, sollte das eigentliche Briefing der Operation anfangen. Dazu werden erneut die Spieler ausgerufen und sollen sich im Operationsraum erneut einfinden. Der unten stehende Text wird als HTML-Datei ausgegeben und die Spieler können diesen sich in Ruhe ansehen.

BRIEFING

(Link zur Website: [Einleitung zum Briefing](#)) – Bemerkung: Optimiert für eine Auflösung von 1920x1080
Glückwunsch 307!

Ihre letzte Operation "Schattenpunkt" war ein großer Erfolg für unsere Sache. Wir haben die Einsatzdaten angesehen und Ihr Vorgehen in den Missionen ausgewertet. Untypisch und unkonventionell wäre eine mögliche Beschreibung dafür, aber ideenreich und flexibel ebenso eine andere. Genau das, was wir unter den momentanen Gegebenheiten benötigen. Vorerst erklären wir Ihnen einige Ergebnisse des Einsatzes, damit sie die Folgen verstehen können, welche sich nun daraus ergeben und eine Chance bieten.



Neben Ihrer Ablösung auf **Onderon** wird die Basis von einer anderen Einheit weitergeführt und so lange es möglich ist, den Funkverkehr abhören. Nicht zu vergessen, ein Auge auf den **Hapes**-Sektor zu halten. Der Geheimdienst hat einen Teil einer gelöschten Nachricht aus dem Speicherkern des Computers Ihrer mitgebrachten Lambda-Fähre entnommen. Leider ist diese Botschaft nicht mehr komplett aber einen Teil konnten wir zusammensetzen. Die Nachricht muss vermutlich im Raum empfangen worden sein, als Moff **Dardano** auf einer diplomatischen Mission nach **Hapes** unterwegs war. Erneut stießen wir auf das Kürzel, welches am Ende mancher imperialen Befehle zu finden war. In diesem Fall war eine zusätzliche Bemerkung eingetragen

worden, die eine Reihe von Zahlen und Buchstaben zeigt. Einer unserer Leute hat schließlich eine Idee gehabt und die Zahlenreihe und Buchstaben mit den Sternenkarten abgeglichen. Was dabei raus kam waren die exakten Koordinaten der **Martle-Station** nahe des Planeten **Remduba II**. Dieser ist zugeordnet dem **Taanab**-System. Wir empfehlen Ihnen an dieser Stelle, sich die galaktische Sternenkarte anzusehen. Der Geheimdienst fand das sehr interessant und ganz sicher nicht zufällig.

Die Nachricht besagt, dass ein Schiff eine ganz bestimmte Ladung abholen kann. Ein Artefakt, welches für die Verhandlungen mit den **Hapan** als nützlich und dienlich sich erweisen soll. Diese Information war ebenfalls mit einem Zusatz ***PF*** am Ende gekennzeichnet. Wir haben daher nun eine vage Theorie und eine indirekte Bestätigung. So oder so, ist aber ein Einsatz für eine Kommando-Einheit notwendig. Wenn das

alles sich als ein Mythos heraus stellt, könnte das Artefakt einen nicht unerheblichen Wert für uns darstellen. Es muss zumindest genug Wert besitzen, wenn es die **Hapan** so milde stimmt, eine Beziehung einzugehen. Damit darf es nicht in die Hände des Moff gelangen.

Hiernach erhalten sie die Daten der Operation und Einsatzziele. Darin enthalten sind alle wichtigen Erkenntnisse und Informationen, die wir Ihnen zur Verfügung stellen können. Es ist wichtig, dass diese Ziele erreicht werden. Der Weg dorthin ist nicht ungefährlich und auf Verstärkung können Sie nicht hoffen. Ihre Übersicht, Coolness und Durchschlagskraft werden am Ende den Unterschied ausmachen. Auf Onderon haben Sie gezeigt, dass Sie auch harte Entscheidungen treffen können. Diese werden vermutlich wieder auf Sie zukommen.

Wie immer lasse ich es mir nicht nehmen, zum Ende einige persönliche Worte an euch zu richten. Das wird kein Spaziergang und ich das war es schon nicht auf Onderon. Das war verdammt gut und für einen Trupp von unerfahrenen Spezialisten, war das ganz schön abgekocht. Aber genau das hält uns am Leben. Erreicht eure Einsatzziele und kommt gesund zurück.

Viel Glück und möge die Macht mit euch sein!
Lt. O'Donnel
Einsatzoffizier

(Anklickbare obere Zusatzpunkte des Briefingtext)

- Mission

(wählbare Zusatzpunkte)

- Missionsbriefing = Mission (Einleitung, Kernpunkte der Operation)
- Missionsdetails (Details der Kernpunkte)
- **Dagger Shock** (Informationen über die Dagger Shock und der Schiffsklasse)

(Link zur Website: [Missionsbriefing](#)) – Bemerkung: Optimiert für eine Auflösung von 1920x1080
STRENG GEHEIM

Nach dem Erhalt der Daten und ihrer Analyse haben wir folgende wichtige Dinge zusammen tragen können. Bei Ihrer letzten Operation haben Sie wichtige Informationen über eine mögliche Allianz zwischen dem Imperium und den **Hapan** herausgefunden. Die Korrespondenz und persönlichen Aufzeichnungen des Basis-Commander zeigt deutlich auf, dass diplomatische Beziehungen angestrebt werden. Die Imperialen Streitkräfte hatten in der Vergangenheit entlang ihrer Grenzen eine Offensive gestartet, die damals zu einer Patt-Situation führte und nur aufzeigte, dass die **Hapan** nicht einfach zu erobern sind. Wir vermuten aber, dass dieser diplomatischer Vorstoß nicht offiziell ist und eher aus den Reihen des Militärs oder des Moff **Dardano** stammt. Beide Fälle wären nicht in unserem Sinne. Hapes muss neutral bleiben, damit wir eine Chance auf einen möglichen Verbündeten behalten oder zumindest unsere Bewegungsmöglichkeiten nicht eingeschränkt werden. Die Dagger Shock ist nur ein Schiff, aber wir reden hier von einer erheblich größeren Zahl von Versorgungs- und Lazarett-Schiffen, die alle nicht sehr schnell sind. Mit ihrer Operation würden wir im günstigsten Fall zwei Ziele erreichen. Die Diplomatischen Beziehungen torpedieren und uns lebenswichtige Ressourcen beschaffen, die wir dringendst benötigen.

TRANSPORT

Wir werden mit mehreren Sprüngen uns um den **Hapes**-Sektor herum bewegen und uns dann dem **Taanab**-System nähern. Wir müssen unglaublich aufpassen, da wir uns in den Kerngebieten des Imperiums bewegen und ihre Wachschiffe weiter nach uns suchen. Das Imperium ist noch immer ziemlich angefressen, dass sie ihre Superwaffen verloren haben und sehr motiviert, das auszugleichen.

Wenn wir den Rand des **Taanab**-System erreicht haben, fallen wir aus dem Hyperraum und lassen Sie mit einem gekaperten Shuttle zum Planeten **Remduba II.** fliegen. Dort im Orbit befindet sich die **Martle-Station**. Sie landen am Bord der Station und lassen die typische Prozedur über sich ergehen. Der Geheimdienst hat ganze Arbeit geleistet und ihnen glaubwürdige Dokumente erstellt. Mit diesen falsche Identitäten und einigen alten Mauerstücken im Frachtraum des Shuttles erklären Sie, dass sie Handel mit Antiquitäten tätigen. Wenn Sie von den Behörden registriert worden sind, kontaktieren Sie unseren Mann auf der Station. Sie finden ihn in **Passk** Kuriositäten-Laden.

KONTAKT

Wenn dieser Teil erledigt ist, haben sie den ersten Teil ihrer Aufgabe erreicht. Mit Ihrem Kontaktmann werden sie über das eigentliche Ziel Ihrer Operation nicht sprechen müssen. Er wird es eh erahnen, wenn Sie Informationen über die Existenz der legendären imperialen Schatzflotte abfragen wollen. Vielleicht weiß er etwas oder kann dazu weiterhelfen. Für den Fall, dass die Informationen etwas kosten, haben wir eine Summe von 2.000 Credits bereitgestellt. Wie sie darüber bestimmen wollen, obliegt in Ihrer Verantwortung. Sammeln Sie alles an Daten, was Ihnen in die Hände fällt. Es kann später von Wichtigkeit sein. Versuchen Sie unauffällig zu sein und lassen Sie sich vom Kontaktmann dabei unterstützen. Sicher wird auch er gute Kontakte besitzen.

MÖGLICHKEIT

Wenn der Konvoi oder nur das Schiff eintrifft, sollten Sie bereit dazu sein, diesen zu betreten. Eine Arbeit nahe der Frachtbuchten wäre natürlich sehr unauffällig. So oder so, verschaffen sie sich Zugang zu den Verladebuchten und besteigen Sie einen der Transportschlepper, die sich zwischen dem Schiff und der Station bewegen. Wenn Sie an Bord des Frachters **M226** gelangt sind, verhalten Sie sich erst einmal ruhig, bis dieser in den Hyperraum springt. Ab da beginnt Ihre dritte Phase der Operation.

FRACHTER M226

An Bord des Frachters M226 werden Sie ein wenig warten müssen. Nach imperialer Prozedur werfen Großkampfschiffe ihren Müll einfach über Bord. Da der Frachter sich nahe der Station befindet, wird er das nicht tun können und seine Ladebucht wird sicher voll von Personal sein. Selbst nach dem Sprung werden sie vermutlich die Container umladen und es wird Betrieb dort sein. Zumindest hoffen wir das. Bis zu diesem Punkt sollten Sie keinen Kampf ausgelöst haben. Geschweigen auf der Station Tote und Chaos verursacht haben. Wenn Sie das machen, wird nicht nur die Stationssicherheit auf den Plan gerufen, sondern vermutlich auch das Schiff oder Konvoi umgeleitet. Dieses Fiasko müssen Sie um jeden Preis verhindern. Wir wollen dieses Schiff!

Sie müssen sich auf den Frachter zurecht finden und selbst entscheiden, wie sie vorgehen wollen. Wir haben dazu keine Informationen, können Ihnen aber versichern, dass an Bord mit hoher Sicherheit auch eine Sicherheitsmannschaft sein wird. Wenn das Schiff sich im Hyperraum befindet, wird es sicher die Funkstille halten müssen, bis zu einem nächsten Sprungpunkt. Erobern sie das Schiff, schalten sie die Mannschaft aus und fliegen sie zu den kurzfristig mitgeteilten Koordinaten.

Weitere Details zu Ihrer Mission erhalten Sie über die Menüführung in der Kopfzeile ihres Datenpads. Viel Glück und möge die Macht mit Ihnen sein!

(Link zur Website: [Missionsdetails](#)) – Bemerkung: Optimiert für eine Auflösung von 1920x1080
STRENG GEHEIM

Ihr Codewort für diese Operation lautet "Iron Storm" (eiserner Sturm).

Sie wurden ausgesucht und beauftragt, den Frachter M226 zu erobern, diesen dann aus den Hyperraum zu werfen und an vereinbarten Koordinaten zu gelangen. Der Frachter hat Ressourcen geladen, die uns sicher weiterhelfen können. Neben seiner Ladung muss er auch etwas an Bord haben, was für die diplomatischen Verhandlungen mit **Hapes** wichtig ist.

TRANSPORT

Wir springen an den Rand des **Taanab**-System und lassen Sie mit einem Shuttle nach **Remduba II**. fliegen. Ihr Schiff hat die Kennung **Shuttle 201-7**. Wenn Sie von der Raumflugkontrolle der Station erfasst worden sind, nehmen Sie einen ruhigen Anflugvektor auf die **Martle-Station**. Ihr eigentliches erstes Ziel. Sie werden mit hoher Sicherheit schon im Anflug gefragt, was Ihr Zweck und Grund für den Besuch der Station ist. Geben Sie die Erklärung, dass sie Artefakte zum Handel transportieren und alle nötigen imperialen Dokumente dazu haben. Auf der Station gelandet lassen Sie alle nötigen Formalitäten über sich ergehen. Ihre Coolness ist wichtig. Niemand sucht nach Ihnen, also haben Sie auch keinen Grund nervös zu sein. Ihre Identitäten liegen mit Ausweis in Ihren Unterlagen.

(außerhalb des Spiels)

BEMERKUNG

Die Spieler, also ihr, sollt euch nach dem Briefing Gedanken machen, wer oder was ihr sein wollt. Sich also eine kleine Geschichte und Legende ausdenken, wer ihr seid und was ihr macht.

KONTAKT

Die **Martle-Station** ist eine riesige Oprbital-Station. Wenn Sie dort angekommen sind, gehen sie in den **Kantin**-Sektor. Dort hat unser Kontaktmann einen Laden, der sich "**Passk Kuriositäten-Laden**" nennt. Dort finden Sie ihn. Er ist nicht informiert kennt aber das Codewort der Begrüßung. Fragen Sie ihn nach Schnitzereien von **Sullust**. Er wird diese nicht haben und ihnen eine Alternative anbieten. Erwidern Sie das nur mit:

"Das ist doch eine durchschnittliche Kunst!"

Wenn er Sie nicht sofort begrüßt, sondern erwidert:

"Wie ich sehe, haben wir ein unterschiedliches Verständnis von Kunst!"

Ist er aufgefliegen und sie müssen improvisieren. Doch auf keinen Fall sollten Sie von sich aus versuchen den Kontaktmann erneut aufzusuchen. In diesem Fall senden sie das Kontakt-Signal und wir arbeiten an einer anderen Option. Sendecode dafür wäre 000.

Nachdem Sie im positiven Fall den Kontakt hergestellt haben, versuchen sie alle Informationen zu erlangen, die Sie bekommen können. Gibt es diesen legendären, mythischen imperialen Konvoi, wenn ja, wann kommt er an, wie groß ist er, wie bewaffnet und was hat er geladen? Ist der Frachter **M226** ein Teil von diesem oder stößt er hinzu? Auf alle Fragen, wo sie eine Antwort erhalten, haben sie dennoch immer ein Hauptziel: **M226**

Sicher wird unser Mann auf der Station ebenfalls Kontakte haben. Versuchen Sie an diese heran zu kommen und holen Sie alles an Informationen heran, was Sie in die Finger bekommen können. Doch seien Sie auch vorsichtig. Kämpfe mit Toten wären pures Gift für die Operation. In diesem Fall würde sich die Sicherheit einmischen und der Konvoi könnte umgeleitet werden. Wir sagen nicht, dass Sie keine Gewalt anwenden sollen, wenn es nötig ist, doch keine beim imperialen Personal. Zumindest nicht, bis sie an Bord des Frachters sind. Für diverse Informationsbeschaffung, Freundschaftsbonus und andere Ausgaben, geben wir Ihnen 2.000 Credits mit. Wenn sie mehr meinen zu brauchen, besprechen Sie das mit Ihrem Einsatzoffizier.

(außerhalb des Spiels)

BEMERKUNG

Eine **schwierige** (◆◆◆) **Verhandeln**- oder **Diplomatie- Probe** ist möglich. Bei Erfolg wird der Betrag um 1.000 Credits erhöht. Für jede ☹☹ gibt es zusätzlich 250 Credits. Bei einem ☹ wird die Gesamtsumme auf 6.000 Credits angehoben.

MÖGLICHKEIT

Vielleicht kann unser Mann auf der Station Ihnen helfen, wie sie nahe der Verladebucht gelangen. Optimal wäre ein Job als Dockarbeiter oder in einer ähnlichen Position, wo sie Zugang zu einem Schlepper erhalten. Ob Sie sich nun dann bei Ankunft oder schon vorher da befinden obliegt Ihrer Entscheidung. Sie können das besser vor Ort einschätzen. Es gibt viele Möglichkeiten, wie Sie in das anstellen. Wir erwarten von Ihnen Kreativität. Wenn sie bemerken, dass der Konvoi oder nur das Schiff angekommen sind, versuchen Sie an Bord zu gelangen. Ob nun durch einen Schlepper, Verladefrachter oder wie auch immer Sie dazu eine Idee entwickeln. Sie müssen aber an Bord kommen, bevor die Prozedur abgeschlossen ist. Wenn alle Daten stimmen, wird das Paket in der Verladebucht abgestellt. Das für die Diplomatie wichtige Objekt bringen Sie wieder mit einem Frachter oder Schlepper zurück. Frachtablehnungspapiere haben wir fertig gemacht, sollte jemand wissen wollen, warum diese eine Ladung wieder zurück soll. Warten Sie, bis die Verladung abgeschlossen ist und das Schiff alleine oder mit dem Konvoi in den Hyperraum springt.

FRACHTER M226

Wenn Sie an Bord sind, sind Sie ohne möglichen Ausweg. So hart es klingt. Ihnen wird nicht viel übrig bleiben, als die Kontrolle über das Schiff zu erlangen. Es sei denn, sie wollen im besten Fall in einer nassen Zelle am Rande des Imperiums verrotten.

Durch die Wichtigkeit des Frachters, wird auch vermutlich eine Sicherheitsmannschaft an Bord sein. Wenn es dieser mythische Konvoi ist, gehen Sie davon aus, dass die Besatzung nicht nur einfache Marine-Soldaten sind. Wie Sie die Eroberung anstellen müssen Sie entscheiden. Am Ende aber werden Sie die Brücke unter Kontrolle bringen müssen, wo Sie alles steuern können.

Wir haben leider keine Baupläne des Frachters für Sie, da wir nicht mal wissen, welche Schiffsklasse es ist. Wenn es jedoch ein Frachter der **BFF-1** Klasse ist, ist es schon nicht klein. Aber auch diese Baupläne würden

Ihnen nicht weiterhelfen, da das Imperium Ihre Schiffe umrüstet und Schottwände neu aufbaut. Immer abhängig von ihrer Nutzung und Verwendung. Wir sind darüber auch nicht erfreut, aber sicher werden Sie eine Lösung dazu finden.

Rechnen Sie aber mit erheblichem Widerstand, wenn Sie entdeckt werden, denn das Imperium reagiert anders auf Versagen, als es die Allianz es macht.

Primärziele

- **Martle-Station** erreichen
- Kontaktmann aufsuchen
- Informationen über den mythischen Konvoi sammeln
- Informationen über Frachter **M226** sammeln
- Vermeidung von Toten
- Stationssicherheit darf nicht auf das Kommando aufmerksam werden
- Zugang zur Verladebucht für **M226** erlangen
- Diplomatisches Geschenk zurück zu **M226** transportieren
- Frachter **M226** betreten und nicht entdeckt werden
- Frachter **M226** erobern
- Frachter **M226** aus den Hyperraum und zu vereinbarten Koordinaten bringen

Sekundärziele

- Neue Kontakte auf der **Martle-Station** aufbauen
- Informationen über die Stations-Stärke sammeln
- Waffenlager auf der **Martle-Station** anlegen
- Imperialer Offizier des Frachters **M226** gefangen nehmen
- Frachter **M226** nicht beschädigen oder wenn diesen gering halten

Wenn Sie erfolgreich waren, senden Sie das Signal "Lone Giant" (einsamer Gigant). Bei einem Fehlschlag senden Sie das Codewort "Disappointed Space" (enttäuschender Raum). In beiden Fällen müssen Sie erst einmal Zeit überbrücken. Wir brauchen diese Ressourcen, und was da sonst noch an Bord ist. Ja, wir wissen auch, dass das nach einem Himmelfahrtskommando aussieht, aber das sind nun mal Kommandomissionen. Wenn es einfach wäre, würden wir das sicher nicht Ihnen geben. Sie sind nun eine offizielle Spezial-Einheit. Zeigen Sie dem Imperium, dass ein neuer Spieler auf dem Feld getreten ist. Die **307**.

Viel Glück und möge die Macht mit Ihnen sein!

15. Handlungs-Schritt

NACH DEM BRIEFING

Die Spieler werden nach dem Briefing kurz sich austauschen können und entsprechend soll das Abenteuer beginnen. Sie können noch vorher oder auf dem Flug Informationen zu der möglichen Schiffsklasse einholen. An diesem Punkt wird aber keine weitere Interaktion mit anderen Charakteren möglich sein, da die Informationssperre eingehalten werden muss. Die unten stehenden Informationen sind als HTML-Datei vorhanden und werden bei Bedarf dargestellt.

FRACHTER BFF-1 KLASSE

Informationen zum BFF-1

CHARAKTERRISTIK

Bei 120 Metern in Länge ist dieses Schiff ein Standardmittelgroßer Frachter, der überall in der gesamten Galaxie üblich ist. Er ist kostengünstig, zum Teil wegen seines Mangels an defensiver Bewaffnung, effektiv und in der Lage, für extreme Langstrecken Massengüterverkehr-Aufgaben. Der BFF-1 wurde so konstruiert, dass er vier Container von Xizor Transport Systems Class-A transportiert, die in zwei Reihen auf beiden Seiten des Schiffsrumpfs befestigt sind und in billige und dennoch geräumige Lagerhaltungen umgewandelt werden können.

GESCHICHTE

Während der Zeit des Galaktischen Bürgerkriegs werden BFF-1s in fast jedem Containerdepot, Ladestation, Zollkontrollpunkt oder Raumhafen in jedem Sektor angetroffen. Wegen ihrer geringen Unterlichtgeschwindigkeit und des Mangels an defensiven Waffen werden sie als einfache Ziele von Überfällen angesehen, oft reisen sie in Konvois, die durch kampfwürdige Raumschiffe verteidigt wurden.



Werte:

Schiffstyp/Modell: Großtransporter/BFF-1 Serie

Hersteller: Pylon Transporte.

Hyperraumantrieb: Primär: Klasse 3;

Sekundär: Klasse 12.

Navigationscomputer: ja.

Sensor Reichweite: mittel.

Schiffs-Besatzung: 15 Besatzungsmitglieder.

Ladekapazität: 1.000.

Passagier-Kapazität: 25.


Vorräte: drei Monate.

Preis/Seltenheit: 150,000 Credits (R)/4.

Ausrüstungspunkte: 5.

Waffen: ein nach oben, ein nach unten gerichteter

mittelschwerer Zwillings-Lasergeschützturm

(Feuerwinkel: alle; Schaden 6, Kritisch: 

Reichweite: kürzeste, Gekoppelt 1).





MARTLE STATION



„ ...Raumstationen sind fast immer gleich aufgebaut. Nur ihre Erscheinung lässt sie in viele Facetten erscheinen. Kennst du jedoch eine, kennst du alle ...“

- Kyle Katarn

EPISODE II: MARTLE STATION

Das Abenteuer beginnt mit der Ankunft der SCs in einem gestohlenen, entwaffneten Lambda-Klasse-Shuttle bei der **Martle-Station**. Lese den folgenden Text vor oder beschreibe ihn mit deinen eigenen Worten: (unterer Vorlesetext)

Über dem entfernten Planeten Remduba II, ist eine alternde Orbital-Plattform, die vermutlich den Schlüssel zu einem schmerzhaften Schlag gegen das Galaktische Imperium hält. Die abgefangenen Daten zeigen, dass auf der mysteriösen Perlemian-Route, einen Imperialen Konvoi mit wertvollen Informationen und mächtige Waffen zum Tanken dort stoppen muss.

Jetzt, nähert sich eine Eliteeinheit der Rebellen-Streitkräfte der Station. Ihr Ziel: Infiltration der Station, Besteigung eines der Frachter des Konvois, und diesen zu kapern.

(Dies kann auch für einen Lauftext verwendet werden. Immer abhängig von der Einleitung des Abenteuers.)

Die SCs sind natürlich das Elite-Angriffs-Team. Sie wurden vor ihrer Mission gebrieft, bevor sie ihre Operationsbasis verlassen haben, und sie kennen die folgenden Informationen. Der Spielleiter kann diese Informationen sofort zur Verfügung stellen, oder wenn die SCs es bevorzugen direkt in die Aktion zugehen, kann er sie im Laufe des Spiels herausgeben.

16. Handlungs-Schritt

GERÜCHTE UND HINTERGRUND

Die Spieler-Charaktere sollten sich schon vorher Gedanken gemacht haben, welche Identitäten sie annehmen wollen und was der Grund ihrer Reise ist. Der offensichtliche Grund mag der Handel sein, doch sollten sie dabei sich ein wenig Mühe geben und ihre Kreativität freien Lauf lassen. Unten stehen einige Gerüchte und Ansätze, was es mit dem Konvoi auf sich hat:

- Die **Perlemian**-Flotte bezieht sich auf einen geheimen Imperialen Konvoi, der angeblich die Perlemian Handels-Route benutzt. Seine Existenz ist nie bewiesen worden, und wird in der Regel als ein Mythos betrachtet. Wenn er existiert, wird er durch das Imperium verwendet, um hoch eingestufte Ausrüstung, wichtige Gefangenen oder wichtiges Personal zwischen Imperialen Einrichtungen zu transportieren.
- Der Konvoi, so wird gemunkelt, ist zusammengesetzt aus modifizierten Bulk-Transportern und wird von starkbewaffneten Schlachtschiffen begleitet, die keine Imperiale Markierungen oder Abzeichen tragen.
- Das Ziel der SCs ist Frachter **M226**. Die Ladung des Frachters **M226** ist bereits durch den Spielleiter bestimmt worden und sollte hier im Detail beschrieben werden. Der Frachter-Kapitän, Lt. Commander **Jilan Noor**, ist ein hoch motivierter Berufsoffizier, der dem Kriegsgericht möglicherweise zugewandt ist, was ihn noch eifriger macht, sich zu beweisen.
- Die SCs müssen mit der Tarnidentität als Händler die **Martle-Station** infiltrieren, dann einen lokalen Informanten, genannt **Passk**, kontaktieren. Er sollte sie in ihren Bemühungen unterstützen, Frachter **M226** zu infiltrieren. Einmal an Bord, müssen die Spieler-Charaktere mit alle verfügbaren Mitteln das Schiff kapern, aus dem Hyperraum fallen und sich mit einer Allianz Kampf-Gruppe treffen, die das Schiff in Besitz nimmt.
- Sobald die Spieler ein paar Minuten zur Verdauung hatten, welche Informationen auch immer der Spielleiter mitteilte, sollte er mit dem Folgenden weitermachen:

Remduba II ist eine kalte, graue Welt mit nichts als mikrobiologisches Leben und Tiefen-Kern-Bergbau. Sein Begleiter, die Martle-Station, ist nur im Vergleich gastfreundlich. Eine alternde Orbital-Plattform mit einer kleinen Imperialen Garnison, ein Geschwader von TIE-Jäger, und gelangweilten und korrupten Beamten, dessen Sicherheit sich als ziemlich lax erweisen sollte.

Als ihr euch nähert, erhaltet ihr eine Übertragung von der Stationskontrolle: "Shuttle 201-7, wir haben Sie auf unseren Sensoren. Bitte übermitteln Sie Ihre Unternehmungen im Martle-Station-Raum und übertragen Sie Ihre Identifizierung."

17. Handlungs-Schritt

ANKUNFT IM SYSTEM

Nachdem die Spieler-Charaktere sich die Einleitung zuvor angehört haben, wird folgender Text vorgelesen: (rechter Vorlesetext)